nível 07 "User: I wrote you. Master Control Program: I've gotten 2,415 times smarter since then". O FUTURO DO PC ABRIL 2008 HYPE! MyGames

EDIÇÃO DE COLECCIONADOR

HYPE!

MyGames Abril 2008 // nº07 // €5 Revista + DVD (Portugal Continental) WWW.MYGAMES.PT

OS SIMS 3 REVELADO

EXCLUSIVO: ALONE IN THE DARK

ENTREVISTA: PAC-MAN

QUANTO VALE UM JOGO?

Descubra quando é que os videojogos serão todos gratuitos.

O FUTURO DO PC

Como vamos interagir com o PC daqui a cinco anos? Qual o hardware que vai estar em voga no futuro? **O que vai acontecer à Internet e aos jogos de computador?** O substituto do Blu-ray, monitores 3D, interfaces que mudam de forma, controlo sensorial: vários especialistas revelam o futuro da tecnologia nesta Hype!.

5 607727 079859 00007

Propriedade:
New Media Digital Contents, Lda

Uma parceria:
IMPRESA DIGITAL / HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos
Nelson Calvinho

Director de Operações
Jorge Vieira

Chefe de Redacção
Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores
Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), Rui Guerreiro D'Ângela (Redactor Principal), André Carita, Hugo Moutinho, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Pedro Amaro.

Correspondentes internacionais
Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico
Hugo Pinto / Who

Paginação
Tiago Rio (Director de Arte), Marta Casaca

Fotografia
Luís Salzedas

Editor DVD
Tiago Rio

Redacção
Avenida dos Bombeiros Voluntários,
n.º 7 R/C esq. - 1675-108 Pontinha
Tel: 21 235 10 56
hype@mygames.pt

PUBLICIDADE
Director Comercial e de Marketing
Tiago de Sena
tiagosena@mygames.pt

Estrada da Outurela, 118
Parque Holanda Edifício B1 - 2º Dto.
2794-114 Carnaxide
Tel: 21 425 20 15 **Fax:** 21 418 61 32

Periodicidade
Mensal

Assinaturas
VASP Premium
Call Center: 214 337 036 **Fax:** 214 326 009
Correio: VASP Premium, Apartado 1172
2739-511 Agualva-Cacém

Depósito Legal
263436/07

Registo no ICS
n.º 125283

Distribuição VASP - Distribuidora de Publicações, Lda.
Impressão SocTip - Sociedade Tipográfica S.A.
DVD-ROM Sony DADC

Tiragem deste número
18.000 exemplares

Membro
Hyper hippies

O PC sempre foi uma máquina de jogos especial. A arquitectura aberta e evolutiva (cada um escolhe os componentes electrónicos que quer, mas também o sistema operativo e o restante software), a flexibilidade das interfaces de controlo (ainda está por inventar um sistema melhor que o velho teclado e rato) e o facto de ser uma máquina de todos e de ninguém, tudo isso justifica bem que o considerem a máquina mais democrática desta indústria – comparativamente com as consolas ou outros sistemas fechados como o Macintosh. Democrática ou anárquica: às vezes fica a dúvida.
Esse estatuto foi exponencialmente reforçado quando o PC se tornou o terminal de uma gigantesca rede de conhecimento e conteúdos chamada Internet. PC, Internet e *open source*: três vértices de um triângulo que forçou o repensar de modelos de negócio, direitos de autor e de propriedade, de comunicação, de fronteiras e até a nossa própria identidade.
A Internet é de todos e não é de ninguém. É partilha e é as comunidades. Não tem regras e não está confinada a nenhum espaço, sistema político, religião ou outra forma de pensamento. Todos a podem usar; não há propriedade exclusiva que possa ser transferida, nem leis que imponham restrições. Pode ser melhorada por todos.
A Internet é hippie e isso não é de estranhar. Foi lá, nos anos 60, que a Internet nasceu, primeiro como sistema de defesa militar descentralizado, depois como sistema de partilha de informação entre universidades – local onde nasceu pela primeira vez o princípio da livre e gratuita partilha de informação. A informação é de todos, e o dinheiro está fora da equação. A Internet é a materialização virtual da ideia de comunidade e os seus utilizadores, particularmente os que combatem mais ferozmente as restrições sociais e económicas (piratas, crackers, hackers, anarquistas ou simplesmente mensageiros da contracultura), são os herdeiros da desobediência civil de beatniks, hippies e punks de outras gerações.
Linux versus Windows. Wikipedia versus Enciclopédia Britânica. E-Mule versus Fnac. YouTube versus televisão. Foi quando esta cultura hippie da Internet começou a cruzar-se com os interesses financeiros das empresas que a pretendem explorar para o seu próprio proveito que a coisa começou a estalar. Ambas têm naturezas incompatíveis. As empresas tocaram na Net e foram contagiadas por ela. E embora a Internet seja um grande negócio onde muito do tráfego é gerado por sites como o eBay, Google, ou Amazon, a filosofia libertária da Net repercutiu-se em várias esferas de influência, virtuais e reais: a partilha de ficheiros, a liberdade de expressão, a formação de comunidades e as comunidades que formam conteúdos livremente, criaram uma geração de gente habituada ao livre acesso aos conteúdos que colocou em xeque a televisão, a música, o cinema, a rádio, os jornais, os livros, tudo media forçados a adaptar os seus negócios a esta nova realidade em que o consumidor pergunta: o que tenho eu a ganhar com isso; porque hei-de pagar por algo que posso ter de outra forma, gratuita?
Como sempre acontece nestas coisas, o mainstream encarrega-se de assimilar o que antes era alternativo e os idealistas de ontem serão os materialistas da sociedade de consumo de amanhã. Será o que está a acontecer na indústria dos videojogos? As principais construtoras de consolas andam ufanas na integração dos ensinamentos da Web nas suas consolas, promovendo a produção e a partilha de conteúdos por parte das utilizadores e reunindo-os em comunidades (pág. 92).
Nada do que aqui foi dito é novo ou especialmente revelador - há ampla literatura sobre o assunto. Resta saber quando e de que forma o negócio será afectado pelo ataque ao negócio que mais cedo ou mais tarde se verificará. O negócio dos jogos não poderá continuar o mesmo num mundo em que música, cinema, televisão, informação e literatura se vão disseminando a baixo custo (pág. 32). E uma coisa é quase garantida: é no PC, plataforma de liberdades, que a revolução vai arrancar.

A jogar: *Patapon, Army Of Two*

A ler: *Números antigos da "Savage Sword Of Conan"*

A ver: *"Napoleon Dynamite" (Jared Hess), "Return Of The Living Dead" (Dan O'Bannon), "The Lodger" (John Brahm)*

A ouvir: *The Cramps, The Long Blondes, Scout Niblett, Kap Bambino*

A visitar:
The Digital Home
http://blogs.cnet.com/8300-13506_1-17.html

Nelson Calvinho

>> SUMÁRIO

pág. 74

pág. 64

TEMA DE CAPA

O FUTURO DO PC

Como é que vamos interagir com o PC daqui a cinco anos? Qual o hardware que vai estar em voga no futuro? O que vai acontecer à Internet e aos jogos de computador? A Hype! contactou diversos especialistas ligados ao mundo do PC para vos trazer este artigo sobre a mais veterana e inovadora plataforma do mercado.

pág. 42

EXCLUSIVO:

Alone In The Dark

Fomos até ao Central Park em Nova Iorque para conhecer a nova edição de Alone In The Dark. pág. 36

FIFA STREET 3
pág. 68

CONDEMNED 2: BLOODSHOT
pág. 58

SINGSTAR
pág. 54

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
pág. 62

Há mudanças profundas na maior editora de videojogos do mundo, a Electronic Arts. Conheça as novas caras desta gigante e os planos para o futuro - que passam pela compra da editora de **Grand Theft Auto**. pág. 28

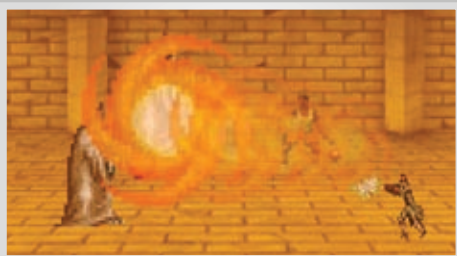
NO DVD

JOGO COMPLETO:
UNIVERSAL COMBAT

Uma simulação que cruza elementos de aventura, estratégia e acção. Combates na primeira pessoa interligam-se com a pilotagem de naves espaciais, navios e aparelhos motorizados numa épica viagem pela última fronteira.

JOGO COMPLETO:
BOILING POINT

Um ambicioso jogo de acção sem limites que tem por palco uma Bolívia controlada por guerrilheiros, bandidos, indígenas e até pela CIA. São 625 quilómetros quadrados de acção e de liberdade de movimentos onde **Far Cry** se encontra com **Grand Theft Auto 3**. Sobretudo, é divertido e cheio de surpresas ao virar de cada esquina.

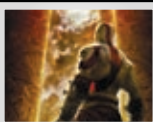
JOGOS COMPLETOS

BARKLEY, SHUT UP AND JAM: GAIDEN

NELLY COOTALOT

MAIS

ESPECIAL LOST

TUTORIAL VÍDEO GAMEDEV: 3D STUDIO

ESPECIAL: MODS DE TERROR

MAKING-OF: GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

HYPE! ARCADE

JOGO COMPLETO: STUNT PLAYGROUND

E AINDA:

- *Made In PT: jogos portugueses*
- *comunidade de leitores Hype!*
- *links blogs sobre videojogos*
- *links videoclips de humor*
- *lista de sites favoritos Hype!*
- *glossário*
- *links merchandising de videojogos*
- *wallpapers de jogos*

Hype! TV

A redacção da Hype! regista em vídeo os momentos mais divertidos de mais um mês de trabalho. Nesta edição desmascaramos o glamour dos videojogos e acompanhamos Pac-Ball numa trepidante viagem pelo mundo dos jogos psicadélicos.

Alone In The Dark

Uma entrevista aos autores de **Alone In The Dark** e um assustador passeio pelo Central Park são as notas de destaque nesta vídeo-reportagem exclusiva que a Hype! preparou na cidade de Nova Iorque.

Agenda Abril

Quais são os jogos que vão sair, as estreias de cinema e os concertos do mês? Toda esta informação pode ser consultada na agenda de entretenimento para Abril.

Second Life

Second Life é o mais feliz exemplo da fusão das redes sociais com a típica interactividade dos videojogos. Descubram o mundo virtual mais mediático do momento.

OS SIMS 3 DO QUINTAL PARA O MUNDO

Os Sims 3 vai marcar mais um momento histórico para a série fundada pelo génio Will Wright. Ainda este ano, espera-se que as vendas de toda a colecção Sims atinga os 100 milhões de unidades vendidas – quantos artistas musicais de primeira linha conseguiram vender este número de unidades em toda a sua carreira? Os Sims conseguiu-o em menos de uma década. Em 2009, o terceiro capítulo deste fenómeno cultural (e global: já foi traduzido em 22 Línguas) atinge um novo nível de complexidade. Eis as principais transformações prenunciadas pela Electronic Arts que, numa decisão inédita, promoveu Os Sims a uma marca autónoma dentro da empresa. Mais em www.thesims3.com.

Jogos Sem Fronteiras

É bem capaz de ter sido a crítica mais pertinente ao longo do ciclo de vida d'Os Sims: a redução da vida ao quotidiano doméstico, com apenas esporádicas e difíceis visitas ao mundo exterior (muitas vezes à custa da compra de expansões). Em Sims 3, isso acaba. Em sintonia com a tendência dos jogos modernos, a Maxis vai apresentar um mundo aberto que o jogador pode explorar livremente. A interacção com outros Sims engloba toda uma comunidade. A profundidade e diversidade das relações interpessoais trará uma nova dimensão narrativa ao jogo: sair para jantar fora, levar a criançada e os cães a passear, fazer novos e inesperados amigos, fugir ao patrão ou à amante que aparecem nos momentos mais inapropriados: nunca se sabe o que poderá acontecer. A sensação de liberdade será incomparavelmente maior. É um lifestyle completamente novo.

Donas de Casa Desesperadas

O desespero tem dois sentidos. Em primeiro lugar, porque os fãs de longa data de Os Sims 2 vão ter de abandonar milhares de horas de investimento afectivo e de tempo na criação e decoração dos seus "ninhos". Em segundo lugar, porque Os Sims 3 proporcionará opções de personalização ainda mais vastas e complexas, convidando a um esforço ainda maior. Citando o comunicado de imprensa da Maxis: «Dos soalhos às flores, da moda aos sofás, do papel de parede às persianas, Os Sims 3 dá-lhe toda a flexibilidade e opções de que precisa para se tornar arquitecto da sua casa de sonho. Os seus Sims podem criar uma mansão de ultra-luxo, um apartamento de solteiro, a casa de sonho da família ou uma vivenda encantadora». O esforço vai duplicar, mas os horizontes para a criatividade também devem aumentar consideravelmente.

Extreme Makeover

Naturalmente, a tecnologia gráfica de Os Sims 3 supera em larga escala o capítulo anterior. Mas não é só a definição que será maior e as cores mais vívidas. A Maxis vai mudar a abordagem estética do jogo, deixando para trás o traço assumidamente cartoonesco do passado para experimentar um maior realismo que se notará particularmente nas faces d'os Sims. Sem fundamentalismos, os habitantes deste jogo serão menos "bonecos" e mais "pessoas". O editor Criar-Um-Sim será mais robusto. Recorrendo à informação oficial da Maxis, «além de decidir a forma e tamanho do corpo dos seus Sims, também poderá determinar todas as características do seu rosto, personalizar o penteado e escolher o tom de pele, tudo de entre uma vasta gama de opções. Com tantas possibilidades de escolha, é divertido criar personagens mais realistas que se parecem consigo, alguém com quem quer ser parecido ou até uma personalidade famosa».

Dr. Phil

Não é só por fora que os Sims vão ficar mais realistas. A sua vida interior será muito mais rica e complexa, graças à introdução do novo Sistema de Personalidade, que baralha e distribui uma vasta gama de traços de personalidade por todos os habitantes da comunidade, numa tentativa de fazer com que cada personagem tenha uma identidade única, com comportamentos e formas de reagir aos acontecimentos diferentes do vizinho do lado. As motivações ensaiadas em Os Sims 2 tornam-se mais complexas e tudo o que o jogador fizer terá consequências pessoais e sociais no jogo. Os jogos de sedução serão mais desafiantes, as amizades mais complicadas, as relações profissionais terão outra importância e educar crianças implicará outro nível de responsabilidade. É a psicologia a entrar em força no jogo!

The Wright Stuff

Will Wright é o génio por trás da criação de Os Sims. Contra todas as expectativas, até da editora onde montou o projecto, a Electronic Arts, os Sims tornou-se um fenómeno cultural planetário e um negócio de milhões. Demonstrou-se que as ideias mais arriscadas e loucas podem vingar. Um eterno curioso pelas maravilhas da Natureza, Wright é um leitor autodidacta de literatura científica, na qual se inspira para as suas criações. Em Os Sims 3, Wright já não será o principal homem do leme, operando mais como um consultor que não deixa a obra descarrilar. Rod Humble, Chefe do Estúdio de Os Sims, é o homem que tem vindo a público defender Os Sims 3. Enquanto isso, Will Wright vai finalizando o seu "simulador de tudo", Spore.

JOGAVA TÃO BEM QUE FOI PRESO

«Matei-os a todos», confessou o norte-americano residente na Louisiana, Thomas Ballard, ao telefone, pensando estar a falar com um amigo. Afinal, do outro lado da linha estava uma senhora desconhecida que, assustada com o que ouviu, denunciou de imediato a situação ao departamento de polícia local. Uma vez em casa do jogador, as autoridades apuraram que tudo não passava de um mal entendido. Afinal, o telefonema de Thomas tinha como objectivo vangloriar-se a um amigo acerca de um jogo para a Xbox. Ironicamente, Thomas foi preso na mesma, pois existia um mandato de captura em seu nome por não ter comparecido em tribunal para responder a acusações por posse de cocaína.

SOUNDBYTES

[Sobre os videojogos] «Quando as pessoas jogam a estas coisas, elas podem interagir. Podem disparar sobre pessoas; podem assassinar pessoas (...); podem violar mulheres».

KEITH VAZ, DEPUTADO BRITÂNICO PELO PARTIDO TRABALHISTA

«O Spielberg descuida-se muitas vezes. Vimos isso no 'War Of The Worlds' e também no 'Jaws', 'E.T.', 'Munich'... O meu desempenho no 'Postal' supera largamente a prestação do Ben Kingsley no 'Schindler's List'!».

UWE BOLL, REALIZADOR DE CINEMA

[Sobre a pirataria de títulos PC] «Existe muita gente estúpida por aí. (...) Os fóruns ocidentais de videojogos são um dos melhores exemplos da cultura do "de certeza que eu não sou culpado desta situação"».

MICHAEL FITCH, DIRECTOR CRIATIVO DA THQ

«Se atentarmos na audiência potencial dos jogos Flash, a quantidade de títulos e a sua criatividade, chegamos à conclusão que a Internet está a dar um valente pontapé no rabo da indústria de consolas».

RAPH KOSTER, PRESIDENTE DA AREAE, DESIGNER DE ULTIMA ONLINE E STAR WARS: GALAXIES

PENSAR VIDEOJOGOS

ANDRÉ CARITA

http://pensarvideojogos.blogspot.com

A caveira vermelha tornou-se num dos signos mais reconhecidos pela maioria dos jogadores, uma vez que, no universo de imagens onde "habitam", a sua associação ao título Gears Of War tornou-se praticamente imediata. Se tivermos em consideração a categorização de signos estabelecida por Charles Peirce, podemos afirmar que a caveira vermelha assume claramente duas categorias. Em primeiro lugar, surge como símbolo dos Gears, pois todos os seus soldados têm a caveira gravada na armadura - símbolo a funcionar como identidade visual. Dessa forma, esse mesmo signo acabou também por ser alvo de um uso repetitivo como avatar, utilizado pelos jogadores em variadíssimos fóruns da Internet. Foi precisamente nesse uso repetitivo que o signo reforçou o seu carácter simbólico, estabelecendo uma ligação directa e uma associação imediata ao videojogo e aos respectivos Gears. Em segundo lugar, é possível salientar a caveira como índice através de uma dupla funcionalidade: para além de aparecer gradualmente no centro do ecrã sempre que somos atingidos (como "barra de energia"), também se encontra espalhada pelos vários ambientes virtuais (como pista). O jogador, ao deparar-se com esse signo pintado numa parede ou num objecto do cenário, sabe que um item escondido se encontra nas suas imediações. Da mesma forma que fumo é índice de fogo, a complexa caveira de Gears Of War é, neste caso, índice de COG tag... ou de gameover! A complexidade nos videojogos pode ser de facto aliciante...

A jogar: *Gears Of War, PGR3*
A ler: *"Half-Real" (Jesper Juul)*
A ver: *"[Rec]" (Jaume Balagueró)*
A ouvir: *"Tutto (Best Of)" (Luciano Pavarotti)*
A visitar: *www.tetris.com*

HARDCORE

APPLE

O iPhone vai suportar jogos de empresas third party como a Sega, Namco Bandai e Electronic Arts, entre outras. O ecrã táctil e uma tecnologia que torna as imagens sensíveis ao movimento das mãos do utilizador são trunfos de peso para criar experiências de jogo inovadoras num aparelho portátil.

ATARI

A Atari ganhou novo fôlego com uma injecção de capital e a contratação de duas figuras de topo da indústria de videojogos: David Gardner e Phil Harrison. As comunidades online e a recuperação de franchises históricas são os pilares da nova estratégia comercial.

SOFTCORE

STRAUSS ZELNICK

O director executivo da Take 2 parece irredutível no seu braço de ferro com a Electronic Arts: não vende a empresa e ponto final. Pelo caminho, preparou um pacote de acções e compensações financeiras aos seus empregados que podem lesar gravemente os interesses dos accionistas da empresa.

GORDON BROWN

O primeiro-ministro britânico anunciou publicamente a sua convicção de que é preciso apertar o cerco à venda de videojogos, especialmente a menores. Esquece-se que existe um sistema europeu - o PEGI - que já zela por essa avaliação etária.

FAZER WII WII

Já todos ouvimos falar em *tuning* de carros, mas *tuning* de casas de banho? É essa a proposta da empresa norte-americana de canalizações RotoRooter que ofereceu esta casa de banho, a Pimped Out Powder Room, ao vencedor de um passatempo. Para além de sanita de tampo aquecido, um iPod Touch, um portátil Sony Vaio e muitos outros regalos essenciais ao bem-estar na mais privada das divisões, este WC vem equipado com uma Nintendo Wii, que desta forma conquista mais um espaço para toda a família.

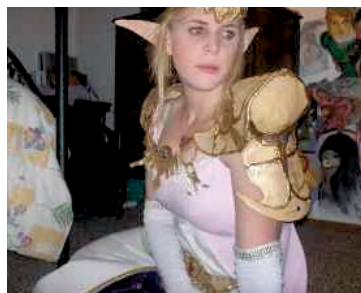
www.rotorooter.com/powder

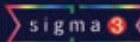
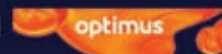
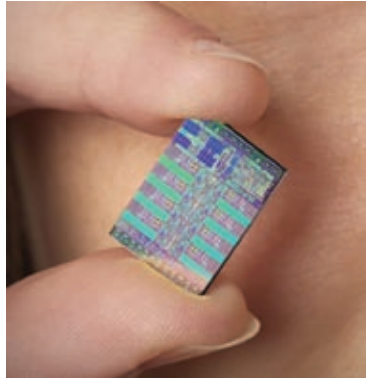
THE DEPORTED

A imigração é um assunto imensamente polémico nos Estados Unidos. Num extremo estão os que defendem uma maior abertura de fronteiras do país e melhoria das condições de vida dos imigrantes. No outro os que desejam fechar as fronteiras, construir muros e até expulsar os imigrantes residentes no país. A organização pelos direitos humanos Breakthrough editou recentemente **I Can End Deportation** (ICED), um jogo que pretende denunciar alguns factos graves do sistema de gestão de imigração norte-americano e, ao mesmo tempo, ensinar os imigrantes a evitar a deportação. O jogo causou de imediato polémica junto da Minuteman Civil Defense Corps (uma milícia popular que pretende zelar pelas fronteiras norte-americanas), que acusa ICED de ensinar os mais novos a questionarem as leis de imigração norte-americanas.
O designer de videojogos e professor da escola Georgia Tech, Ian Bogost, é da opinião que, apesar do seu valor educativo, ICED é uma oportunidade perdida. «O jogador não está realmente a fazer escolhas que afectam o seu destino, mas sim a ser conduzido através de uma elaborada e aperaltada demanda composta por factos». Bogost alerta também para o facto de as organizações anti-imigração estarem a lucrar tanto com as críticas que tecem a ICED, como a Breakthrough por ter produzido o jogo.

www.breakthrough.tv

PROCURO LINK PARA AMIZADE OU ALGO MAIS

A tradição já não é que era. Se antes o herói Link percorria mundos de perigo para encontrar e salvar a sempre-em-apuros Zelda, agora é a própria princesa que se lança em busca do elfo de saia. Uma verdadeira fã dos videojogos **The Legend Of Zelda** colocou um anúncio no site de classificados Craiglist, onde diz estar à procura de rapazes semelhantes a Link, com «cabelo louro cortado à skater e olhos claros». É altura de irem ao baú buscar o vosso melhor fato de Link e avançarem de espada em riste para o romance.

Faleceu criador do D&D

Gary Gygax, o criador do jogo de role-play Dungeons & Dragons, morreu em sua casa nos Estados Unidos, vítima de uma doença prolongada. O popular jogo de interpretação de papéis em mundos de fantasia medieval inspirou milhões de pessoas desde a sua criação nos anos 70, e é uma das principais influências da indústria dos videojogos. Tinha 69 anos.
Gygax é apontado como o pai dos jogos de role-play (RPGs) de mesa, em que os jogadores interpretam personagens fantásticas, como Anões ou Elfos, recorrendo à sua própria imaginação (como se fossem actores) e com o auxílio de uma folha de personagem, lápis e dados.
A partir do seu fascínio pelas obras de Robert E. Howard (o criador de Conan), Jack Vance, Lovecraft ou Fritz Leiber, Gygax criou o universo e sistema de regras de Dungeon & Dragons em 1974. Ainda hoje é o RPG mais popular.
Apesar da existência de criaturas como Elfos, Anões e equivalentes dos Hobbits e dos Ents, Gygax sempre recusou ter Tolkien como principal inspirador da sua obra, admitindo no entanto que se aproximou da trilogia "O Senhor Dos Anéis" apenas por motivos de marketing, devido à popularidade da obra.
Com o tempo, o Dungeons & Dragons originou incontáveis *spin-offs*, influenciando a criação de literatura, filmes, sistemas de jogo como Magic: The Gathering e todo um imaginário e género de videojogos. Algumas das adaptações oficiais do sistema criado por Gygax (foram dezenas) são **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights**, **Planescape: Torment** e **Dungeons & Dragons Online**. E entre os jogos inspirados por este universo encontram-se **Gauntlet**, **Diablo** ou **World Of Warcraft**.
Gary Gygax figuraria sempre em qualquer lista de homens mais influentes da indústria dos videojogos. Acima de tudo um grande contador de histórias, apesar da sua saúde debilitada continuou a jogar e a participar em eventos até ao fim. A ele, a Hype! presta aqui a devida reverência.

CURTO
CIRCUITO
Chegou a Hora...
CC Casting!
Queres tentar?
?
mais informações
www.curtocircuito.pt
Uma produção sigma 3 para a SIC RADICAL
Patrocinador oficial optimus
www.curtocircuito.pt

PS3 VAI LEVANTAR VOO

A história de que o ditador Saddam Hussein estava a utilizar a tecnologia das consolas PlayStation 2 para teleguiar mísseis pode nunca ter sido mais do que um boato, mas que o departamento de pesquisa da Força Aérea norte-americana (USAF) encomendou trezentas PlayStation 3 é bem verdade. E não, não é para pôr os funcionários a jogar. Segundo a ordem de encomenda, que pode ser visionada no site da USAF, a consola da Sony é «a única marca do mercado que utiliza o processador Cell com as características específicas necessárias para o programa de pesquisa, e a um preço aceitável». Afinal ainda há quem ache a PlayStation 3 barata.

www.fbo.gov

Lorenzo Carcaterra
DO POLICIAL AO TERROR

Reportagem exclusiva de Alone In The Dark na pág. 36.

Lorenzo Carcaterra é o homem por detrás do argumento de **Alone In The Dark**. Autor de diversos romances policiais, é mais conhecido pelo argumento de "Sleepers", filme de 1996 onde figuram Robert De Niro, Dustin Hoffman, Kevin Bacon e Brad Pitt. Numa entrevista exclusiva para a Hype!, Carcaterra discursa sobre o desafio que é escrever uma boa história interactiva... e revela tudo o que sabe sobre sociedades secretas e teorias da conspiração.

Hype!: Como foi escrever para um videojogo? Quais foram as maiores dificuldades e recompensas?

Lorenzo Carcaterra: A maior dificuldade em escrever para este jogo foi trabalhar sem a ajuda de imagens, o que tornou a tarefa de redigir os diálogos um pouco mais árdua. Por outro lado, a melhor parte foi trabalhar dentro dessa estrutura liberal, levar a narrativa em determinadas direcções e esperar que a parte visual estivesse à altura do que eu havia escrito. Foi também uma área nova para mim, o que é sempre divertido.

Foi difícil escrever para um jogo com um universo já estabelecido como o de Alone In The Dark?

Nem por isso. Uma vez que era o meu primeiro jogo e que eu nunca tinha experimentado um videojogo antes de começar a trabalhar num, não fiquei intimidado com o que tinha pela frente. Sabia que era uma franchise de sucesso, mas não senti mais ou menos pressão por isso.

Nunca escreveu nada no domínio do terror. Como é que lidou com as regras do género?

Faço o que sempre faço nos meus livros e nos meus argumentos – deixo a história e as personagens mandar. Elas ditam a direcção que sigo e o diálogo que escrevo. O facto de estar nos domínios de um género que era novo para mim não mudou essas regras base.

Existe uma discussão sobre se os jogos deviam almejar ser "filmes interactivos", com narrativas ricas mas lineares; ou se deviam focar uma melhor jogabilidade. Que caminho acha que o entretimento interactivo deve seguir?

Preferia muito mais os "filmes interactivos" do que a jogabilidade linear. Simplesmente acho que seria muito mais divertido. Parece ser a direcção que os jogos estão a seguir, e penso que isso os expõe a uma audiência muito mais ampla. Eventualmente, uma forma híbrida será a que melhor funcionará.

Sente que a sua experiência com romances policiais influenciou a mudança de orientação de Alone In The Dark, passando de um género menos de terror e mais no sentido de um policial *film noir*?

Espero que sim. Sou da opinião de que a narrativa flui melhor se tiver um tom mais negro e ameaçador. Achei que seria mais divertido para os jogadores entrarem num mundo sombreado dessa forma, onde nem tudo é o que parece.

Porque é que a aventura deste Alone In The Dark decorre por episódios?

Achei que a narrativa funcionaria melhor de forma episódica – parecia encaixar naturalmente com a cadência do conto. Permitiu criar finais suspensos no fim de cada episódio. As limitações do jogo e o facto de toda a aventura se passar ao longo de uma noite, deu um sabor "24" à coisa. Espero que venha a tornar-se naquilo que eu pretendia: muito mais diversão para os jogadores.

Porque é que as teorias da conspiração são tão populares hoje em dia? Acha que o 11 de Setembro teve influência nisso?

Não há dúvida de que o 11 de Setembro contribuiu para as teorias da conspiração que fluem por aí. Mas essa já era uma área em crescimento antes desse dia horrível. As pessoas estão obcecadas com o que pode ter acontecido e hoje em dia – com a Internet – demoram cerca de dois minutos a espalhar pelo mundo uma teoria da conspiração. Se a história for minimamente plausível, as pessoas vão ver alguma verdade nela – desde a morte da princesa Diana até ao tiroteio de JFK.

Pertence a alguma sociedade secreta?

Se eu lhe dissesse já não seria grande segredo. Mas não, não sou membro de nenhuma sociedade secreta.

A que sociedade secreta gostaria de pertencer?

Provavelmente criaria uma. Talvez um grupo internacional de combatentes anticrime, para solucionar crimes por resolver. Ou talvez me limite a ficar em casa a escrever sobre isso.

CRECENTE ON

Brian Crecente

Telenovela americana

Adoro uma boa telenovela corporativa.

Este mês vimos uma arcade de **Ms. Pac Man** assombrada, a mais concorrida Game Developers Conference de sempre e o desvendar de uma estonteante nova incursão pela franchise **Street Fighter**, mas foram as parlapatices da Electronic Arts e da Take 2 que realmente captaram a minha atenção.

Estava sentado no meu sofá, preparando-me para uma guerra de Nurf Gun com o meu miúdo de seis anos, numa agradável tarde de domingo, quando o telefone tocou. Era uma chamada da Electronic Arts, especificamente do CEO da empresa, John Riccitiello, para me pôr a par de algumas notícias. Naquilo que só pode ser descrito como drama corporativo de alto calibre, a Electronic Arts anunciou ao mundo nesse solarengo domingo que estavam no mercado para um pedaço da Take 2 – bom, na realidade, de toda a Take 2.

Riccitiello revelou-me que, de facto, a Electronic Arts (EA) tinha, em Dezembro de 2007, tentado comprar a editora de sucessos tão marcantes como **Grand Theft Auto** e **BioShock**, mas que a Take 2 estava a fazer-se de difícil. Frustrada pela rejeição da sua proposta de dois mil milhões de dólares, a EA decidiu vir a público. Riccitiello voou para Nova Iorque e a sua equipa de relações públicas meteu a quinta velocidade e criou um site inteiro dedicado à agora muito pública oferta da EA.

Então rebentaram as notícias de que os executivos por trás da Take 2 estavam no meio de uma manobra para aumentar os seus salários e impulsionar o valor que teriam a receber no caso da aquisição da empresa.

Ainda assim, a Take 2 recusava-se a ceder, pelo menos publicamente. Nos bastidores, a empresa calmamente desenvolvia um plano para pagar bónus aos empregados caso fossem despedidos após a aquisição. E dois investidores de peso da editora nova-iorquina despejaram no mercado milhões de dólares em acções.

Então, três semanas depois de fazer a sua oferta pública, a EA perdeu a paciência e decidiu tomar uma abordagem hostil, ultrapassando a Take 2 e falando directamente aos accionistas, disponibilizando-se para lhes comprar as acções.

Falei com o vice-presidente para o Desenvolvimento Corporativo da EA, Owen Mahoney, sobre a súbita mudança de planos, e ele deixou claro que a EA tinha realmente a intenção de comprar a Take 2. Se conseguissem comprar 51 por cento das acções da empresa, a primeira coisa que fariam, revelou-me ele, seria despedir a administração e nomear um novo grupo que condescenderia na venda à EA.

Mas porquê?

Claro, Grand Theft Auto é um troféu tentador e BioShock abalou a indústria o ano passado com a sua abordagem intelectual aos First Person Shooters. Diabo, até o *Wii-friendly* **Carnival Games** teve uma prestação excelente. Mas o que eu penso, e não estou sozinho, é que a EA está farta de competir com os títulos desportivos da Take 2.

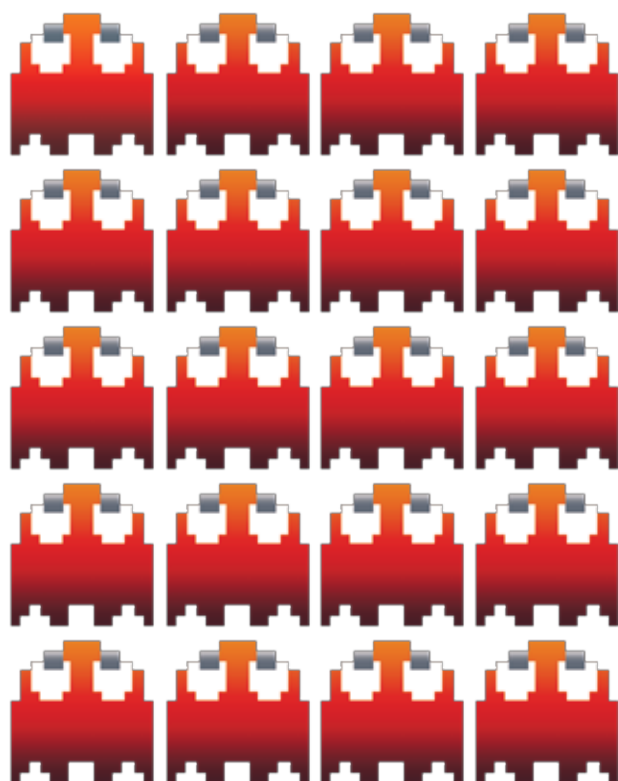
Recentemente, a EA teve de gastar uma não revelada mas provavelmente assustadora quantidade de dinheiro para assegurar os direitos da NFL para os seus jogos **Madden**, e correm rumores que têm tentado negociar com a NBA para fazer o mesmo em relação ao basquetebol.

Mas porquê dar esse dinheiro à NFL e à NBA quando podem simplesmente comprar a concorrência?

Podem assim perceber porque estou tão fascinado. Esta história tem intriga, angústia, fúria e até alguns palhaços – é um drama shakespeariano com rédea solta.

Se conseguissem arranjar uma desculpa para meter um fantasma no meio de tudo isto, seria perfeito.

Brian Crecente é o editor-chefe do site de jogos Kotaku. É também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da MSNBC e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e filho, Tristan.

AFINAL HÁ MESMO FANTASMAS NO PAC-MAN

«A cavalo dado não se olha o dente», avisa a sabedoria popular. Mas e se o dente estiver assombrado? Até há pouco tempo, quem espreitasse o site de classificados Craiglist, iria encontrar uma máquina de arcada de Ms. Pac-Man, à venda por zero euros.
Porquê dar gratuitamente tal relíquia? Segundo o "vendedor", a máquina está assombrada. O senhor garante que teve um «mau pressentimento» no dia em que a *arcade* lhe foi entregue e que esta se ligava a meio da noite, apesar de ter sido auscultada várias vezes por técnicos de reparação. A filha de três anos do proprietário costumava fazer comentários sobre o «senhor dentro da máquina», e sua esposa afirma ter visto uma «silhueta negra» a mover-se pela cave e a entrar para dentro do aparelho. A verdade é que a máquina encontrou rapidamente novo dono. Resta saber se o fantasma brincalhão era o Inky, o Blinky, o Pinky ou o Clyde...

I MACHINA

Graças aos videojogos, o velho sonho humano de construir máquinas pensantes pode estar obsoleto. O facto de a complexa inteligência artificial e a interactividade de algumas personagens controladas pelo computador criarem fortes laços emocionais entre elas e o jogador indicia que a relação entre o Homem e a Máquina será muito mais profunda e interessante do que alguma vez pensámos. Pelo menos é isso que defende Clive Thompson, no seu artigo disponível no site da revista Wired, "Going gunning with my imaginary friends".
Para Thompson, os videojogos estão repletos de amigos e inimigos com os quais amiúde desenvolvemos complexas relações emocionais e sociais. «Sempre que jogo um simulador espacial "Star Wars" fico extremamente tenso quando os meus colegas de equipa são atacados. (...) Sabemos que são máquinas, mas isso pouco nos importa – estranhamente, acabamos por tratá-los como seres humanos», explica Thompson, que reforça o seu ponto de vista remetendo-nos para o sociólogo que estuda videojogos na universidade de Concordia, em Montreal, Bart Simon. O académico reparou pela primeira vez na natureza social da inteligência artificial ao jogar **Call Of Duty**, onde as acções do jogador afectam as dos seus soldados e vice-versa. A sensação de que se está acompanhado por companheiros reais é reforçada pelo facto de a inteligência artificial realizar ocasionais acções patetas – tal como os seres humanos. Para Simon, «jogar a solo é querer desfrutar da companhia das máquinas, mesmo tendo consciência de que são apenas máquinas».
«Esqueçam o falar com máquinas: os videojogos forçam-nos a agir em consonância com elas, e essa é uma forma muito mais forte de gerar uma sensação social», escreve Thompson num artigo de leitura obrigatória.

www.collisiondetection.net

www.mygames.pt
Ganhe já um leitor Mp3* e duas edições grátis!
ASSINE A HYPE!
Com uma ligação USB directa pode ligar directamente o novo YP-U3 (com 1 Gb de memória) ao seu PC e aceder à sua música facilmente em qualquer lado.
P.V.P. €64,90
Poupe €10
50 Euros
12 Revistas + 12 DVD

PSP ao ataque

Inacreditável. No início deste ano, a PSP da Sony superou em vendas todas as outras peças de hardware aqui no Japão. Desde a aparentemente imparável Wii ao perene favorito, a DS, a portátil da Sony bateu-os a todos! Certo, não é a primeira vez que a PSP atingiu o topo das tabelas de vendas de hardware em tempos recentes. Oh, não. Quando a Sony introduziu uma PSP redesenhada no final de 2007, a consola vendeu mais do que toda a gente. Mas isso era esperado! Mas mesmo no início da Primavera de 2008, com o **Wii Fit** na rua e as cerejeiras ainda por florescer, a PSP de alguma forma conseguiu este feito. Se me tivessem dito há um ano que a PSP seria o hardware mais vendido no Japão, ter-me-ia rido na vossa cara, recuperado o fôlego e rido na vossa cara mais um bocado. A portátil teve os seus êxitos (**Lumines, Metal Gear Solid: Portable Ops, Monster Hunter Portable**) mas nunca conseguiu captar o imaginário nipónico tão bem como a DS. Como é que tudo aconteceu?

De regresso ao final de 2004, havia duas portáteis no Japão: a Nintendo DS e a Sony PlayStation Portable. Até ao lançamento, a Sony martelou-nos sobre o quão belo era o ecrã, o quão bonitos eram os gráficos. Na véspera do lançamento havia uma PSP gigantesca, do tamanho de um Jumbo, na estação Umeda, em Osaka. A estação Shibuya, em Tóquio, tinha quatro PSPs protegidas por plexiglass que os transeuntes poderiam admirar. A Sony até arranjou um segurança para as vigiar! Milhões passaram junto desses expositores – e o lançamento demonstrou-o. A estreia da PSP foi um sucesso vibrante. Mais de mil pessoas alinharam-se na Yodobashi Camera, em Shinjuku! O então presidente da Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, saudou a multidão, trocou alguns dedos de conversa com quem esperava e apressou-se a deslocar-se a Shibuya para se encontrar com outra multidão de centenas que esperava para comprar a PSP. Comparado com o lançamento amargo e caótico da PlayStation 3, completo com especuladores chineses e sem-abrigo à espera de comprar a consola, o lançamento da PSP foi verdadeiramente o derradeiro momento de glória de Kutaragi enquanto presidente da Sony Computer Entertainment. O arranque desastroso da PlayStation no Japão e os desapontantes meses que se lhe seguiram ajudaram, em última

análise, ao afastamento de Kutaragi da divisão PlayStation que ele próprio criara.

Apesar de Tóquio ter esgotado rapidamente stocks de PSP, não tive qualquer problema em conseguir uma portátil. Fui até à Yodobashi Camera na baixa de Osaka às 16 horas e saí com uma consola. Nada de esperar em filas durante a noite! Por mais bonita e elegante que fosse a máquina da Sony, tinha concorrência séria: uma semana e alguns dias mais cedo, a Nintendo tinha lançado a DS Lite no Japão. A Nintendo pode não perceber muita coisa (olá Internet!), mas a empresa compreende totalmente o mercado das portáteis. Apesar da nova concha portátil da Nintendo ser gorda e feia, era uma portátil feia e gorda da Nintendo. Já tinha um público assegurado.

Duas novas portáteis na rua de uma vez. Na minha casa, houve rapidamente uma divisão. A minha esposa passava mais tempo a jogar DS, comentando que adorava o novo estilo de jogo, enquanto eu passava mais tempo com a muito bonita PSP: era tão promissora! Música, filmes, Internet – tudo num aparelho que podíamos enfiar num bolso muito grande. Mas então a Nintendo introduziu **Brain Training**. Esse jogo foi a *killer app* da DS, o seu Tetris embrulhado num pacote que não só era divertido mas também fazia os jogadores sentirem-se inteligentes. De repente, os bonitos gráficos da PSP pareciam ocos e superficiais. Então, chegou a DS Lite, o *make-over* da Nintendo para a feia e gorda DS original. A Nintendo já tinha a sua própria portátil elegante.

A partir daqui as coisas foram sempre a descer. O formato UMD da PSP não pegou e os retalhistas pura e simplesmente deixaram de o apoiar. Claro, a consola era o paraíso dos produtores de jogos caseiros mas, para os jogadores casuais japoneses, não oferecia nada de especial. Por exemplo: tinha Internet, mas não havia um teclado oficial PSP (a Sony acabou por anunciar que um teclado oficial vai ser lançado em 2009 – quatro anos atrasado)! A PSP tornou-se a consola de escolha para os adolescentes masculinos nipónicos, mas o resto do país ficou eufórico com a DS. Sussurrava-se na Capcom que Monster Hunter Portable seria o último título AAA da PSP. O jogo foi um sucesso esmagador, mas e quanto à consola?

Pelo que pareceram anos, havia rumores de um redesenhar da PSP. Era necessário um novo design! O modelo original era pesado e começava a parecer datado e velho. Dizia-se que a nova PSP nem sequer usaria UMDs e que comportaria memória interna Flash de oito gigabytes! Claro que havia um novo design em curso, mas era meramente cosmético. A PSP era mais fina e leve e tinha botões melhores. Porque é que a Sony não a redesenhou, sabem... mais? Fontes relacionadas com a Sony Japão revelaram-me que redesenhar completamente a consola significaria que o produto original era de alguma forma mau ou incompleto. Ainda assim, o update cosmético funcionou e, de repente, uma nação de jogadores, aparentemente saturados de tudo o que a DS tinha para oferecer, começou a pegar na PSP Slim & Lite. Jogos como **Patapon, Monster Hunter Portable 2nd G** e **Musou Orochi** apelam a uma mistura saudável de jogadores casuais e hardcore. E a PSP provou que, como consola, não só era capaz de se defender de uma DS, mas contra o poderio das consolas domésticas.

A PSP não renasceu. Oh, não. Tem pernas. E são longas.

> Se me tivessem dito há um ano que a PSP seria o hardware mais vendido no Japão, ter-me-ia rido na vossa cara, recuperado o fôlego e rido na vossa cara mais um bocado. A portátil teve os seus êxitos mas nunca conseguiu captar o imaginário nipónico tão bem como a DS. Como é que tudo aconteceu?

BRIAN ASHCRAFT

Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos Kotaku.com.

É também Editor Colaborador na revista Wired e cobriu tecnologia, videojogos e cultura pop em numerosas publicações.

Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.

Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.

Odeia tomate.

Leitores à caça d'ovos
Conhecem outros easter eggs que deveriam estar aqui mencionados? Enviem-nos as vossas sugestões para leitoreshype@mygames.pt

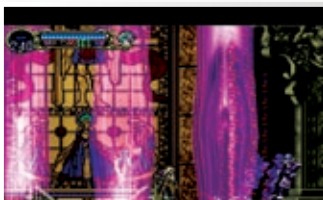
10 EASTER EGGS DOS VIDEOJOGOS

Manifestações de protesto, sátiras sociais ou curiosidades divertidas, os *easter eggs* são uma relíquia que qualquer programador que se preze não dispensa. Com os coelhinhos da Páscoa guardados no armário e os ovos de chocolate digeridos no estômago, a Hype! foi à procura de dez segredos que entraram para a História dos videojogos.

DOOM 2

O *boss* final deste jogo pronuncia uns grunhidos indecifráveis que o tornam ainda mais assustador. Geeks reproduziram o ficheiro de som em sentido inverso e descobriram o que este demónio estava a vociferar: «To win the game you must beat me, John Romero». Romero, recorde-se, foi um fundador da id Software e o designer da série Doom.

DOPEFISH

Uma das personagens de Commander Keen 4 acabou por se transformar no maior "emplastro" do mundo dos videojogos. Dentudo e de olhos arregalados, o Dopefish deu um ar da sua graça, de forma mais ou menos obscura, em títulos como Max Payne, Hitman 2 e Quake 3: Arena, entre muitos outros.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Esta série da Konami é famosa pela sua atmosfera misteriosa mas nada é tão enigmático como o segredo escondido na versão originalmente editada na PSOne. Basta colocar o CD num leitor áudio, saltar para a segunda faixa e eis que se revela uma faixa secreta da banda sonora do jogo.

METAL GEAR SOLID 3

No arranque do minijogo "Snake vs Monkeys", Solid Snake recebe instruções do coronel Campbell e não resiste a lançar uma questão ao seu superior: «Can't Sam or Gabe do it?». Isto é uma referência a Sam Fisher e Gabe Logan, protagonistas, respectivamente, de Splinter Cell e Syphon Filter, as principais séries rivais de Metal Gear Solid.

RATCHET & CLANK

Quem diria que Ratchet e Clank são danados para a brincadeira? Em Blackwater City existe uma rapariga que convida o jogador para uma corrida de hoverboard. Se Ratchet começar a executar saltos mortais para a frente e para trás, o peito da rapariga começará a crescer de forma desmesurada. Para retornar o peito ao seu tamanho normal, basta agachar por baixo dele.

HALO 2

Numa das sequências protagonizadas pelo Arbiter, o jogador enfrenta dezenas de Brutes. Um desses vilões viu demasiados filmes dos Monty Python visto que, quando vence o combate, ele comenta com os seus pares «What's he gonna do? Bleed on me?», uma alusão à luta entre o Rei Artur e o Cavaleiro Negro do filme "Monty Python And The Holy Grail".

GTA: SAN ANDREAS

Hot Coffee transformou Carl Johnson no John Holmes dos videojogos mas isso não significa que não hajam outros mistérios na cidade de San Andreas. Por exemplo, terminada a missão em que se matam dezenas de russos a pedido de Big Smoke, regressem ao átrio e olhem para a estátua aí instalada. Encontrarão um homem de pedra a masturbar-se e as restantes estátuas em seu redor aparentam estar chocadas com a situação!

SIMCOPTER

Homens a despir as camisas e a desatar aos beijos uns aos outros no meio da rua valeu um despedimento a Jacques Servin, um dos programadores da Maxis que ajudaram Will Wright a criar um simulador de helicóptero. A brincadeira apenas surgiu na edição original de SimCopter, transformando estas versões numa autêntica peça de coleccionador.

DIABLO 2

Milhares de fãs de Diablo espalharam um rumor pela Internet de que existia um nível secreto que se desbloqueava após um certo número de cliques numa vaca prostrada no cenário. Como a Blizzard tem sentido de humor, Diablo 2 incluiu o "Secret Cow Level", uma missão extra em que o jogador tem por meta derrotar o temível Rei das vacas.

ADVENTURE

Quando Adventure saiu em 1979, Warren Robinett colocou uma sala secreta no jogo como protesto pela Atari não promover na ficha técnica dos seus produtos os respectivos autores. Na sala podia-se ler «Created by Warren Robinett». Foi o primeiro easter egg inserido num videojogo.

A correspondência pode ter de ser editada para publicação.

CARTA DO MÊS

Problemas com o correio

No Natal passado a minha namorada teve a brilhante ideia de me oferecer a assinatura da revista Hype! por um ano. Adorei, pois sempre acompanhei o vosso trabalho já desde a Mega Score.
Moro num edifício de vários andares e, como é normal, a minha caixa de correio é daquelas com uma ranhura pequena para pôr a correspondência. Quando recebi o primeiro número em casa, cheguei à conclusão que o Hulk ou alguém da família trabalha nos correios de Torres Vedras: a revista e respectivo DVD estavam metade dentro metade fora da minha minúscula caixinha de correio, como é possível? Estive largos minutos a tentar retirar a dita cuja da caixa, primeiro com jeitinho para não rasgar e depois apliquei alguma força. Resultado: a revista saiu rasgada a partir da última página até mais ou menos meio, com um terrível vinco vertical a meio das páginas já que esta foi dobrada para poder ser introduzida na caixa de correio. A situação repetiu-se nas edições seguintes, o que me deixa transtornado pois sou um coleccionador da vossa revista. Queria perguntar se não podiam adoptar outro método de entrega a fim de evitar estas situações. Podiam por exemplo enviar um postal que servisse para levantar a revista em qualquer papelaria ou mesmo nos correios, porque já me apercebi que aqui na minha zona é difícil de encontrá-la à venda. Por favor ajudem-me ou pelo menos digam-me o que posso fazer para solucionar este problema.
Hélio Rodrigues, via e-mail

Foram os próprios CTT (que prestam um serviço pelo qual foram pagos) que danificaram a revista ao tentar colocá-la dessa forma na caixa de correio. Para além disso eles não podem deixar embalagens «metade dentro, metade fora». A questão pode ser resolvida a bem, comunicando a situação na estação mais próxima, ou a mal, apresentando queixa no livro de reclamações, no endereço reclamacoes@ctt.pt ou via telefone para o 800 200 220.

Gostava de vender jogos

Ler a crónica de Londres do João Diniz Sanches do mês passado fez-me lembrar uma pessoa: eu. Com a diferença de nunca ter escrito nada para as revistas, nem estar ligado ao mundo dos videojogos. Sou um "chavalo" com quase 36 anos. Com esta palestra toda, gostaria de dar-vos os parabéns pela revista e DVD, que estão com um *layout* muito *cool*.
Neste momento encontro-me desempregado - fiquei sem trabalho no dia 29 Fevereiro. Mas isto já é o pai-nosso de cada dia nestes últimos quatro anos e sempre que fico sem emprego tento entrar para o mundo dos videojogos. Mas nunca consigo, se calhar devido à idade. É estúpido mas é o país que temos. Lá vou ter de arranjar mais um trabalho como comercial. Sempre vendi, desde casas, a motos, carros, livros ou comida, mas nunca aquilo que adorava vender: jogos. Fiquem bem.
Pedro Venâncio, via e-mail

Revista e jogos atrasados

Tenho visto muitas revistas portuguesas chegar e a desaparecer. Espero que fiquem por muitos anos. (...) Gostava de saber se o facto de não terem dia certo de sair nas bancas vai ser norma ou tudo vai entrar nos eixos. E para terminar as perguntas, gostava de saber o porquê dos testes aos jogos um pouco mais atrasados do que nas outras revistas. É que torna a leitura um pouco chata quando já li sobre um determinado jogo há dois meses.
Luís Lopes, via e-mail

Em relação à data de saída, a ideia é naturalmente «entrar nos eixos», lançando a revista periodicamente na última semana de cada mês. Por vezes, porém, as coisas não acontecem como desejamos, mas os leitores podem ter certeza de que a redacção faz tudo o que está ao seu alcance para o evitar. Quanto à questão das análises: a Hype! apenas analisa versões finais dos jogos, em que todas as funcionalidades estão totalmente funcionais. O facto de outros meios se anteciparem na análise aos jogos não nos preocupa minimamente; preocupa-nos mais o facto de os nossos leitores receberem a informação mais rigorosa, honesta, sincera e completa possível. Por outro lado, é preciso ver que por vezes os jogos chegam-nos já após o fecho de uma edição, obrigando-nos a adiar a publicação de uma crítica para o mês seguinte.

O fim da PlayStation

Li num site que provavelmente vão deixar de haver consolas PlayStation devido aos custos de produção da PlayStation 3. Isto é verdade? Se for assim os fãs vão ficar com o coração despedaçado por não haver uma PlayStation 4.
Lázaro Furtado, via e-mail

É certo que a Sony ainda não anunciou a PlayStation 4 e, mesmo que o faça, ainda demoraria uns bons anos a chegar ao mercado. Mas daí a alguém dizer que o custo de produção da PlayStation 3 vai fazer com que a Sony acabe com uma divisão de jogos (e consolas, naturalmente) vai um rumor muito rebuscado. Nem tudo o que se lê na Internet é para levar a sério...

Norton Antijogos

Tenho vindo a acompanhar o progresso da vossa equipa desde que a primeira Mega Score saiu para as bancas até à criação da Hype! e tenho de vos dizer que até agora só tive agradáveis surpresas, sempre a inovar sem medo, sabendo ouvir as boas e más críticas. Mas o que me levou a escrever este email não foram só os elogios, foi algo bem mais chato e aborrecido que passo a descrever.
Cada vez que tento jogar online os jogos **Call Of Duty 4** e o **Battlefield 2142**, o PunkBuster expulsa-me do jogo sem motivo aparente. Aparece-me a seguinte mensagem no ecrã: «RESTRICTION: SERVER COMMUNICATION FAILURE: PnkBstrB.EXE DRIVER FAILURE [PnkBstrK.SYS] ffan0».
Ambos os jogos são originais e antes de ter a nova versão do Norton Internet Security 2007 não tinha este problema. Agradecia que me pudessem dar uma ajudinha neste problema, uma vez que tenho estes dois excelentes jogos para andar aos tiros online e não consigo tirar partido deles.
Nelson Pontes, via e-mail

Podem ser várias as causas do problema mas a equipa do PunkBuster reconhece que o Norton Antivírus é responsável por muitos problemas semelhantes ao que refere. O endereço que apresentamos explica diversas formas de solucionar o problema: www.punkbuster.com/index.php?page=faq-bf2.php

Fantasias confusas

Ao ver os vídeos de jogos no DVD da revista Hype! de Fevereiro reparei que existiam *trailers* do **Final Fantasy 13** e do **Final Fantasy Versus 13**. Qual é a diferença entre os dois jogos?
Lázaro Furtado, via e-mail

O Final Fantasy Versus 13 vai ser uma sequela de Final Fantasy 13, só que vai decorrer noutro universo e com personagens distintas. Ambos os títulos, bem como outros que a Square Enix pode vir a anunciar, são aquilo que a companhia descreve como projecto "Fabula Nova Crystallis", ou seja, são um conjunto de jogos construídos com base na mesma lenda.

Oblivion oblívio

Na secção Baixo Preço da edição de Dezembro de 2007 vinha o **The Elder Scrolls 4: Oblivion** com o preço de 20 euros. Já ando à procura deste jogo há uns tempos, encontrando-o apenas a cerca de 27 euros em lojas estrangeiras. Cá em Portugal não consigo encontrar seja onde for por esse preço. Até já tentei comprar numa loja online nacional onde o jogo estava esgotado a ver o que acontecia (...). No fim fiquei simplesmente à espera cerca de três dias úteis que o valor da encomenda fosse restituído pois houve um problema no sistema deles e a encomenda não ficou guardada.
Onde posso então eu encontrar The Elder Scrolls 4: Oblivion pelo preço de 20 euros? Já tentei também enviar e-mails para a Infocapital (pelo que sei, a distribuidora no nosso país), mas ficaram sem resposta. Se fosse possível indicarem um e-mail, número ou loja onde ainda se encontre este jogo, ficaria agradecido.
Vítor Leite, via e-mail

Infelizmente a edição PC de Oblivion que esteve à venda por 20 euros na Fnac e na Worten já esgotou. A baixa de preço provavelmente só existiu até que a edição original do jogo (para PC) fosse escoada das lojas. Esta versão foi então substituída pela edição Game Of The Year, que está à venda por cerca de 50 euros.

Odisseia exclusiva

Gostava de saber se está prevista alguma versão para PC ou para PlayStation 3 do jogo Lost Odyssey.
João Cheta, via e-mail

Por enquanto Lost Odyssey é um exclusivo para Xbox 360.

NA BLOGOSFERA

Blu-ray está morto?

Blu-ray está morto?
«No passado, sempre senti que o Blu-ray venceria a guerra do formato de alta-definição. Mas depois disso não estava necessariamente certo sobre qual seria o futuro do formato. Teria o mesmo sucesso obtido pelo DVD? Seria um ***flop*** ainda pior que o do LaserDisc? Reuniria um público ligeiramente mais avançado mas nunca o ***mainstream***? Seria pura e simplesmente um perdedor? Durante algum tempo decidi abster-me de fazer juízos de valor até perceber como é que o grupo Blu-ray iria gerir a sua vitória. E embora só tenha decorrido um período de tempo relativamente curto desde essa vitória, o fim já está à vista e o formato não tem qualquer esperança de sobrevivência.
Como me explicou o vice-presidente e principal analista da Forrester Research, James McQuivey, o Blu-ray não é propriamente a luz brilhante na montanha que alguns acreditam ser. Ao invés, é um produto vulnerável que tem considerável trabalho por fazer à sua frente antes que a Sony possa sequer pensar que pode estar à altura do DVD.
Razão 1: Não tem flexibilidade.
Em primeiro lugar, o Blu-ray não é flexível ou portátil (...). Segundo McQuivey, «o DVD é extremamente manipulável e podem levá-lo para tocar no carro, para a casa de um amigo (...).
Razão 2: A questão do aspecto.
A alta definição sempre foi bonita e toda a gente sabe que 600 linhas adicionais de resolução são importantes, mas vamos ser honestos – alguém pode verdadeiramente afirmar que a diferença de qualidade entre DVDs e Blu-ray é assim tanta que a ideia de usar o formato antigo é insuportável? Claro que não (...).
Razão 3: custo, custo, custo.
O preço dos leitores Blu-ray é simplesmente demasiado elevado para as pessoas os quererem ter. Porque haveria alguém que não pode transportar ***media*** para onde quiserem e que não consegue distinguir a diferença de qualidade querer perder tempo a gastar centenas de dólares num leitor? (...).
Razão 4: O relógio não pára.
Neste momento o Blu-ray está relativamente seguro porque as velocidades da banda larga não são as que deviam e porque os downloads de ***media*** em alta definição sofrem de muitos dos mesmos problemas que afectam o Blu-ray. Mas isso não será verdade por muito mais tempo. Como assinalou McQuivey, provavelmente os downloads de ***media*** em alta definição não serão muito significativos durante pelo menos os próximos cinco anos, o que significa que o Blu-ray tem de causar um enorme impacto durante esse tempo ou confrontar a aniquilação total. Claro que com preços de leitores exorbitantes e um rol de problemas que têm de ser resolvidos até lá, quais são as hipóteses de isso acontecer? (...).
Como me disse McQuivey, «a muitos níveis a Toshiba pode estar feliz por ter perdido (a guerra pelo formato de alta-definição)».

Don Reisinger «Blu-ray is doomed» www.cnet.com/8301-13506_1-9888515-17.html

PREVISÃO: N.D.

This Is Vegas

Jogar, seduzir, lutar, festejar... Tudo é possível em This Is Vegas, o novo título da Surreal Software, a produtora de **The Suffering**. «Put the sin back in Sin City» é o mote que levará o jogador a fazer *bluff* nas mesas de blackjack, correr em carros pela sua reputação, lutar, conhecer pessoas importantes em festas e seduzir mulheres perigosas. O objectivo? Criar um império na cidade mais decadente da América. Para dificultar a vida do jogador há um homem de negócios que quer desequilibrar o fiel do submundo de Vegas.

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Midway

PREVISÃO: N.D.

Command & Conquer: Red Alert 3

Sete anos passaram desde a saída de **Yuri's Revenge** e eis que a Electronic Arts surge com um universo paralelo inspirado nos últimos acontecimentos desta expansão. Uma das novidades de Red Alert 3 é a introdução de uma nova facção, o Império do Sol Nascente, que se irá juntar aos Soviéticos e aos Aliados na luta pela supremacia mundial. O jogador também assistirá ao regresso das batalhas marítimas, com um novo sistema de construção de bases e de extracção de recursos na água. Caso queira, também terá a possibilidade de fazer uma campanha cooperativa, com um amigo ou com uma personagem controlada pelo PC ou consola.

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Electronic Arts

Lego Batman

Sistema: Todos
Editora: Warner Bros. Interactive
Previsão: 3º Trimestre

Depois de **Star Wars** e **Indiana Jones**, eis que a Traveller's Tales foca a sua criatividade em Batman. Ao contrário do que alguns poderiam esperar, a acção não se colará aos filmes, mas sim no universo da BD e da série televisiva - o que se pode comprovar pelos fatos. O mais curioso nesta aventura é a possibilidade de abordarmos a história do jogo pela perspectiva da dupla heróica (primeiro) e pela dos vilões (depois de serem desbloqueados). Outra novidade é poder-se alternar entre Batman e Robin durante o jogo, de modo a poder ultrapassar-se os puzzles apresentados pela produtora.

Splinter Cell: Conviction

Sistema: PC/X360
Editora: Ubisoft
Previsão: 2º Trimestre

Sam Fisher deixou de ser o predador. Agora sente o medo da presa e de como é ser perseguido. Armas? Só as que conseguir obter e todo o seu ambiente. Refúgio? A multidão. Conviction é uma ruptura com os títulos anteriores da série. Ao contrário dos outros jogos da série, Sam Fisher vê-se privado da alta tecnologia e só contará com uma pistola e os objectos que o rodeiam, a sua capacidade de se esconder entre a multidão e um sexto sentido que lhe permite detectar quem o persegue. Tudo no espaço aberto da cidade.

The Last Remnant

Sistema: X360/PS3
Editora: Square Enix
Previsão: N.D.

Um espadachim de 18 anos, ao tentar salvar a sua irmã, vê-se envolvido numa aventura épica, cheia de grandes batalhas, momentos melodramáticos e uns artefactos cheios de magia e poderes antigos chamados de Remnants. Este é o ponto de partida de The Last Remnant, um símbolo da vontade da Square Enix em expandir o seu portefólio e o seu mercado. Além de ser o primeiro jogo da Square Enix a sair simultaneamente para consolas rivais (X360 e PS3) e em dois territórios (EUA e Japão), as personagens foram desenhadas de maneira a seduzir os jogadores de ambas as regiões

Civilization Revolution

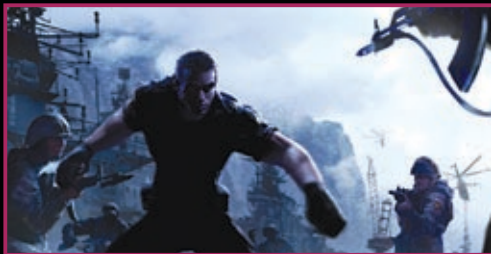
Sistema: X360/PS3/DS
Editora: Take 2
Previsão: 6 de Junho

O objectivo é o mesmo: liderar uma civilização desde o nascimento até ao lançamento de uma nave para Alpha Centauri. No caminho, ficam coisas como guerras, questões diplomáticas e pesquisas tecnológicas. Até o receio de ver os Zulus adquirirem mais tecnologia militar que os oponentes restantes foi mantido. O mentor da série, Sid Meier, quer que o jogador de consola sinta todo o espírito de Civilization e para esse efeito junta-se tudo o que é de bom da série. Mesmos os bárbaros lá estão, prontos a fazerem raides constantes às cidades do jogador, para roubar ou conquistar.

PREVISÃO: VERÃO

Battlefield Heroes

Battlefield Heroes é um jogo online de universo persistente e é o primeiro título da Electronic Arts a ser lançado pela marca Play 4 Free, um modelo financiado pela publicidade e por microtransacções, ou seja, o jogador só terá que pagar por elementos extra. O jogo apostará na simplificação da jogabilidade, para seduzir a maior base de jogadores do mercado casual. Outro aspecto é a aposta nuns gráficos mais cartoonescos e menos realistas, para se distinguirem um pouco da experiência *hardcore* fornecida pelos títulos mais realistas.

Sistema: PC
Editora: Electronic Arts

Cipher Complex

Sistema: X360/PS3
Editora: Edge Of Reality
Previsão: N.D.

O Governo norte-americano perdeu um satélite de reconhecimento e quer recuperá-lo sem muito alarido. Qual a melhor maneira? Chamar Solid Snake ou Sam Fisher? Não, chama-se John Sullivan. Para a Edge Of Reality esta é a personagem que vai revolucionar os jogos furtivos. Principalmente devido a uma aposta numa jogabilidade mais agressiva, em que a velocidade da execução é privilegiada, e numa história e acção mais cinematográficas. Por detrás da trama deste jogo está Mark Bristol, autor de ***storyboards*** para filmes como "Memento" ou "The Thin Red Line".

Sacred 2: Fallen Angel

Sistema: PC/X360
Editora: Ascaron
Previsão: 3º Trimestre

A Energia T, a fonte de toda a vida, conhecimento e magia, está descontrolada e o mundo entrou numa época de caos. Os High Elves que a controlavam deixaram-se seduzir pela corrupção e, com ela, perderam todo o domínio desta energia primeva. O jogador entra neste mundo como herói e ao bom estilo de **Diablo** tem de matar monstros, enfrentar inimigos, recolher magias, poções, desenvolver-se e passar por muitas montadas. O que vale é que a Ascaron teve pena do paladino solitário e disponibilizou várias montadas, como dragões e tigres gigantes, para percorrer as vastas distâncias do mapa.

Valkyria Chronicles

Sistema: PlayStation 3
Editora: Sega
Previsão: Outono

Juntar um cenário como a Segunda Guerra Mundial e um estilo de jogo muito similar ao da série **Commandos**, da Pyro Studios, é uma ousadia quando surgem tantos comentários sobre a quantidade de jogos acerca deste período da História Mundial. Mas a Sega e Toshihiro Nagoshi, o criador de **Super Monkey Ball**, deram a volta de uma maneira interessante: além de aspectos típicos dos jogos de ***role-play***, como a progressão da personagem, adicionaram um estilo Manga e uma narrativa interessante que envolve apenas um esquadrão da resistência gaulesa.

ELECTRONIC ARTS

STAYING ALIVE

A Electronic Arts convidou a Take 2 para dançar mas os editores de Grand Theft Auto têm outros planos. Entretanto, uma revolução silenciosa está já em marcha na maior editora de videojogos do mundo. **JORGE VIEIRA**

Quando Trip Hawkins fundou a Electronic Arts (EA) em 1982, ele não queria apenas criar uma editora de videojogos: nas suas próprias palavras, ele pretendia «mudar o mundo». O primeiro slogan da empresa - "We see farther" - reflectia essa ambição. A United Artists, o estúdio fundado em 1919 por pioneiros do cinema norte-americano como Charles Chaplin, D.W. Griffith e Douglas Fairbanks, serviu de inspiração a Trip Hawkins para a rampa de lançamento da sua companhia: a liberdade criativa e o reconhecimento dos autores de videojogos como autores culturais (as caixas dos primeiros jogos EA traziam estampado o nome dos respectivos criadores) foram princípios basilares da transformação de uma pequena companhia tecnológica num colosso mundial do mundo do entretenimento.

Tal como o mais idealista dos políticos, o passar dos anos levou a Electronic Arts a esquecer-se das suas origens. A busca pela inovação deu lugar à repetição anual de fórmulas que, apesar de rentáveis, prejudicaram a imagem da empresa junto da comunidade de jogadores hardcore. Com a nova geração de consolas, surgiram no horizonte novos desafios e uma escalada dos custos de desenvolvimento que obrigaram a EA a repensar a sua estratégia de crescimento para os próximos anos. O regresso de John Riccitiello ao leme da companhia no início de 2007 foi apenas o primeiro sinal dos ventos de mudança: a Electronic Arts abriu várias frentes de batalha e os principais beneficiados desta revolução serão os jogadores.

NA NET

Sites Relacionados:

- www.ea.com
- www.portugal.ea.com
- www.take2games.com

Trip Hawkins

A MÃO QUE EMBALA OS ESTÚDIOS

A Electronic Arts ainda hoje vive assombrada pela destruição de estúdios como a Bullfrog, Origin e Westwood, só para citar os exemplos mais famosos das aquisições falhadas da EA na década de 90. John Riccitiello está apostado em redimir os erros do passado, garantindo total autonomia criativa às suas equipas e concentrando-se somente na vertente comercial e de marketing dos jogos EA.
A aquisição da BioWare e Pandemic por mais de 500 milhões de euros foi a cereja no topo de um bolo constituído por alguns dos maiores talentos mundiais na área dos videojogos. D.I.C.E. (**Battlefield**), Criterion (**Burnout**) e Maxis (**Os Sims**) vivem de mãos dadas com um punhado de estúdios internos espalhados pelos quatro cantos do globo terrestre.
A nova política comercial da EA tem ganho igualmente notoriedade com a EA Partners, uma etiqueta vocacionada para o investimento em jogos criados por produtoras independentes. Foi debaixo deste guarda-chuva que a EA distribuiu jogos da Valve Software (**The Orange Box**), Crytek (**Crysis**) e Harmonix (**Rock Band**), alguns dos estúdios mais reputados da actualidade.

O PISCAR DE OLHOS À TAKE 2

Oferecer cerca de 1,3 mil milhões de dólares por uma empresa com uma situação financeira instável soa, à primeira vista, absurdo. Mas a Electronic Arts não quer comprar uma empresa qualquer: a Take 2 é a editora de **Grand Theft Auto** (GTA), uma das séries mais populares da presente década.
Apesar da direcção da Take 2 ter recusado a oferta de John Riccitiello, é cada vez mais evidente que é uma questão de tempo até os accionistas da Take 2 forçarem a venda da companhia. De facto, o valor do negócio é uma dádiva dos céus para uma empresa habituada a fazer autênticas travessias no deserto entre os lançamentos dos episódios GTA.
Para a EA esta aquisição assume diversos contornos. Por um lado é uma forma de contactar directamente com a Rockstar, um dos estúdios independentes mais apetecíveis para qualquer editora. O acordo entre a Rockstar e a Take 2 termina em 2009, pelo que será particularmente interessante verificar se a EA conseguirá convencer a produtora britânica a firmar novo acordo para os próximos anos ou se assistiremos a um processo de licitação na praça pública pelos serviços do estúdio dos irmãos Houser.

Convém também não esquecer que a Take 2 possui algumas franchises que se encaixam como uma luva no novo modelo criativo da EA. **BioShock**, **Max Payne** e **Civilization** são marcas respeitadíssimas pelos jogadores hardcore.
A tudo isto acresce uma divisão – a 2K Sports – que tem feito sombra à EA no mercado dos jogos de desporto: se não podes vencer a concorrência, compra-a, parece ser aqui o mote.
Por último, a aquisição da Take 2 é mais uma tranca que a EA coloca na porta do seu quartel-general.
Com os gigantes de *media* a cobiçarem cada vez mais o negócio dos videojogos, nada como ganhar economias de escala e engordar um pouco a estrutura de custos para afastar potenciais compradores hostis. É que se a Electronic Arts é um tubarão no mar dos videojogos, ela continua a ser um peixinho no oceano do entretenimento...

EA BLUEPRINT

Steven Spielberg

Criar novas propriedades intelectuais – na forma de jogos ou outros produtos como portais online ou peças de merchandising – com um custo reduzido: este é o *leitmotiv* da Blueprint, um estúdio instalado pela Electronic Arts nos seus escritórios de São Francisco.
Esta nova equipa será liderada por Neil Young (um veterano EA que trabalhou durante anos a fio na série **Medal Of Honor**) e adoptará um modelo de trabalho radicalmente diferente dos estúdios compostos por dezenas de artistas e programadores. A meta é criar pequenos núcleos de produção responsáveis pelo desenvolvimento de conceitos que não se encaixam no tradicional modelo de jogos AAA (*triple A*) com orçamentos de vários milhões de euros.
Segundo John Riccitiello, a Blueprint funcionará como um excelente balão de ensaios para a invenção de mecânicas e experiências de jogo radicalmente diferentes de tudo o que já se viu até à data. Os primeiros frutos desta iniciativa centram-se na parceria da EA com o realizador Steven Spielberg estando três jogos a caminho, entre os quais **Boom Blox**, um título de puzzles para toda a família que será editado no próximo mês de Maio.

RICCITIELLO ARRUMA A CASA

A primeira medida que John Riccitiello tomou quando regressou à EA após um hiato de três anos foi reorganizar a empresa em quatro divisões responsáveis por diferentes áreas de negócio.
A EA Games e a EA Sports transitaram da anterior estrutura, a primeira assumindo-se como a casa-mãe dos jogos para o público hardcore e a segunda potenciando uma infindável lista de licenças desportivas que vão do futebol ao golfe, passando pelo basquetebol, hóquei no gelo, boxe e diversas outras modalidades. Para liderar a EA Sports, Riccitiello foi buscar "apenas" o homem forte da Xbox 360, Peter Moore, um executivo com anos de experiência no mundo dos videojogos que conta igualmente no seu currículo com a chefia das operações da Sega no território norte-americano.
O apetecível mercado casual ficou sob a alçada da EA Casual, uma etiqueta focada em títulos online, telemóveis e futuras plataformas de distribuição de jogos. O nome da última divisão – EA Sims – é auto-explicativo: a franchise inventada por Will Wright tornou-se um fenómeno tão popular que John Riccitiello decidiu alocar-lhe recursos em regime de exclusividade de modo a prolongar o sucesso da série nos próximos anos.

John Riccitiello

ASSALTO À INTERNET

As redes sociais online e o *crowdsourcing* (conteúdos produzidos pelas comunidades) são fenómenos que a Electronic Arts pretende explorar a fundo em 2008.
Um exemplo deste plano é o Facebook Smarty Pants (**http://apps.facebook.com/smartypants**), uma versão computadorizada do jogo editado na Wii no final de 2007. Reunir milhares de jogadores em torno de um *quiz* online é o primeiro passo para divulgar as marcas EA junto de uma audiência que pouco ou nada tem a ver com o tradicional consumidor de videojogos.
O The Sims Carnival (**www.simscarnival.com**) é um portal de entretenimento que permitirá aos utilizadores criar e partilhar pequenos jogos no seio de um ambiente reminiscente da série **Os Sims**.
Já os amantes de desporto terão à sua disposição o EA Sports World (**www.easportsworld.com**), um ponto de encontro com notícias diárias sobre várias modalidades e onde os fãs poderão fazer upload de fotos e vídeos das suas partidas, com a realização de concursos e passatempos em torno de cada título da EA Sports.
Qualquer semelhança com sites Web 2.0 como o YouTube ou Kongregate não é pura coincidência.

A repressão será a melhor forma de defesa dos direitos de autor?

QUANTO VALE UM JOGO?

No final de 2007, os Radiohead revolucionaram o negócio da distribuição musical com a disponibilização gratuita do seu último álbum "In Rainbows" na Internet. Com o preço da música a tender para zero e os filmes cada vez mais baratos, qual será o justo valor a pagar por um videojogo? **JORGE VIEIRA**

Crítica de Hugo Moutinho ao "In Rainbows" dos Radiohead no nível 06 da Hype!

O álbum "In Rainbows" dos Radiohead pode não ser o melhor disco da banda de Thom Yorke, nem tão pouco o mais ambicioso em termos sonoros. Ficará, no entanto, para a história como "o" disco que ajudou a revolucionar a indústria discográfica como a vemos hoje. Mas será que tal feito está ao alcance de muitas outras bandas? A resposta, apesar de não ser totalmente derrotista, é claramente negativa.

Os Radiohead são já uma banda de culto que gera um grande interesse global a cada edição que anunciam e esta não foi excepção. Só que "In Rainbows" acabou por gerar ainda mais interesse quando se soube da saída da EMI e a edição digital do álbum através de um site criado pela banda para o efeito, com a possibilidade do comprador pagar apenas o valor que achasse mais justo. Uma semana após a edição digital de "In Rainbows" alguns sites lançaram estimativas sobre o número de downloads realizados e sobre o valor médio que cada pessoa pagou pela transferência. Falou-se em mais de um milhão de downloads a uma média entre os cinco e os seis euros. Não é preciso ser matemático para perceber que, mesmo havendo quem tenha pago apenas alguns cêntimos ou mesmo quem não tenha pago absolutamente nada e descarregado o disco de blogs ou usando programas peer to peer, a banda recebeu mais dinheiro por cada cópia digital de "In Rainbows" do que ganharia se o tivesse editado através da EMI ou de qualquer outra editora.

Saltando por cima da edição para subscritores, pouco relevante para este artigo, chegamos à edição oficial em CD e LP de "In Rainbows" através da XL, ligada ao grupo Beggars Banquet, e acompanhada por uma campanha de marketing apoiada no peso que a edição digital tinha alcançado, sendo difícil não encontrar uma publicação de Janeiro que não tivesse os Radiohead na capa ou que não destacasse esta edição. Mesmo com milhões de downloads (pagos ou gratuitos), "In Rainbows" – editado dia 31 de Dezembro de 2007 – entrou em 2008 como um dos discos mais vendidos da época pós-natalícia.

Em termos práticos este foi um excelente negócio com os Radiohead a ganharem em duas frentes - downloads e edição em formato físico - e a ganharem percentualmente mais do que em qualquer edição passada. Golpe de marketing? Revolução na indústria discográfica? A questão que se coloca é: quantas bandas se podem dar ao luxo de fazer o que os Radiohead fizeram? Como poderia uma banda nova – ou mesmo bandas com créditos firmados - sem o culto ou uma máquina promocional como esta fazer passar a mensagem e conseguir bons ganhos com isso? É certo que existem excepções, mas para a maioria das bandas não é fácil.

Hugo Moutinho, colaborador residente da secção Música da Hype!

Radiohead

O que aconteceria à indústria de videojogos se a Valve disponibilizasse gratuitamente na Net o próximo episódio de **Half-Life**? E se a Rockstar, cujo contrato com a Take 2 expira no próximo ano, decidisse seguir os passos dos Radiohead e editasse, por conta própria, **Grand Theft Auto 5**?

Nos últimos anos, as receitas dos videojogos têm crescido de forma sustentada na proporção do declínio da indústria cinematográfica e musical. Hoje em dia, as corporações de media e as principais cadeias mundiais de retalho olham para os videojogos como uma jovem e saudável alternativa aos restantes negócios de entretenimento. Mas não estarão também os jogos a pisar areias movediças? Terá o actual preçário dos títulos para PC e consolas condições para se manter inalterado a médio ou longo prazo?

De facto, a indústria de videojogos tem-se revelado prolífica na exploração de novas avenidas comerciais que potenciem a rentabilidade dos seus produtos e sirvam de contrapeso à distribuição ilegal de ficheiros nas redes *peer to peer* (P2P). Por exemplo, os serviços de *gaming on demand* oferecem pacotes de jogos que podem ser desfrutados de forma gratuita mediante o pagamento de uma subscrição mensal, num serviço semelhante ao que é praticado na televisão por cabo ou no mundo das telecomunicações. A integração de anúncios publicitários nos universos de jogo é outra estratégia que tem granjeado cada vez mais adeptos, embora persistam dúvidas sobre a sua viabilidade financeira e receptividade junto da comunidade de jogadores. Em declarações ao site Next Generation Biz, a directora sénior para a área de publicidade *in-game* da Electronic Arts, Shelby Cox, declarou que «a publicidade não é a bala de prata que resolverá todos os problemas. (...) Estamos a estudar novos modelos de negócio para testar o mercado mas será que a publicidade *in-game* levará os preços dos jogos a baixarem nos próximos anos? Definitivamente não».

Obviamente, uma eventual descida dos preços não está nas mãos da senhora Cox ou dos executivos que gerem as editoras de videojogos. Quem manda no mercado são os consumidores e são estes que ditam o momento em que os preços rolam pela colina abaixo. A indústria musical não percebeu isso e preferiu perseguir os milhares de piratas cibernáuticos em vez de procurar alternativas, em tempo útil, aos seus modelos de comercialização. Quando acordou para a realidade, já a Apple se tinha apoderado do negócio de distribuição de música digital.

Na música, um artista pode ver um decréscimo nas vendas de discos compensado com um inesperado afluxo aos seus concertos. Nos videojogos, os fabricantes de consolas podem capitalizar com a partilha ilegal de ficheiros na Internet: atente-se, por exemplo, no caso da PlayStation Portable (PSP) que, malgrado as fracas vendas oficiais de software, continua a ser, actualmente, uma das consolas mais procuradas em todo o mundo. Mas como é que um autor ou estúdio independente conseguirá manter-se à tona de água num hipotético cenário em que os jogos tenderão a ser percepcionados pelos consumidores como um bem gratuito?

NA NET

Sites Relacionados:

http://en.wikipedia.org/wiki/In_Rainbows
http://mindboosternoori.blogspot.com
www.videogamepricecharts.com

Direito à revolução

A Internet é uma autêntica trituradora dos direitos de autor. Primeiro foram as imagens que viram o seu copyright banalizado pela partilha e utilização indiscriminada no mundo online. Depois surgiu o Napster, o Kazaa e foi um ápice até ao momento em que as redes P2P tornaram o download de músicas num acto tão simples como respirar ou beber água. Qual será então o melhor modelo para se proteger a propriedade intelectual de um artista na Internet?

A Hype! esteve à conversa sobre o assunto com Marcos Marado (engenheiro informático) e Manuel Lopes Rocha (chefe do departamento da propriedade intelectual da firma de advogados PLMJ), dois especialistas em direitos digitais. Segundo Marcos Marado, «em primeiro lugar há que traçar objectivos: se o objectivo é a rentabilização das suas obras, os autores não devem considerar que isso deve passar por "contornar a distribuição gratuita dos seus trabalhos". No mundo da música, há décadas que distribuir gratuitamente a sua obra é a forma mais comum de uma banda ganhar nome suficiente para conseguir obter um contrato com uma editora, ou conseguir ir tocar aos mais diversos locais».

No mercado de videojogos, a disponibilização gratuita de uma obra não implica, necessariamente, o fracasso financeiro do projecto. Fundamental mesmo, segundo Manuel Lopes Rocha «é ter um bom produto, o resto vem por acréscimo». O sócio da firma de advogados PLMJ deixa o alerta de que «ninguém ganha dinheiro na Internet disponibilizando, sem mais. Ganharão os primeiros, mas não vão ganhar os próximos. Os jornais perdem dinheiro, ganham os que têm um mercado secundário. Vejam o Google, se tudo fosse grátis, faliam. Aqui o grátis é o primeiro passo, depois vem a conta».

Distribuição gratuita: arma mortífera para os retalhistas

A captação de receitas através de anúncios publicitários é, obviamente, a melhor forma de rentabilizar o tráfego gerado a partir do acesso gratuito a bens ou serviços. Por exemplo, os jornais online, cada vez mais abertos à livre consulta do público, são um bom *case study* para se analisar o sucesso desta estratégia. Marcos Marado partilha deste optimismo no que toca à livre disponbilização de conteúdos através da Internet. «Quando se fala do meio digital, em que o valor percepcionado de uma obra intangível é perto de nulo, ser gratuito funciona como primeiro passo para conseguir atrair a atenção do público», declarou o engenheiro informático à Hype!.

O justo paga pelo pecador

Remediar o prejuízo causado pela pirataria informática através da fixação de uma blanket license aos ISPs (uma taxa que todos os clientes teriam obrigatoriamente de pagar, independentemente de fazerem ou não downloads de jogos, filmes ou músicas) poderá um dia ser, segundo Manuel Lopes Rocha, «um caminho mas, no imediato, duvido muito que haja condições para isso». Marcos Marado pensa que esse cenário seria «melhor do que aquele que temos actualmente, mas longe de perfeito. O que é imperativo é reflectir no significado do copyright, na razão que a criou e se ainda faz sentido que exista».

Deverão então os copyrights ser completamente abolidos? «O "digital" veio baralhar tudo, a Internet muito mais. O Direito de Autor vivia do princípio da territorialidade e do objecto determinável (livro, escultura, canção). Ora, aquilo a que assistimos é uma onda avassaladora que põe tudo em causa», confessou o chefe do departamento da propriedade intelectual da PLMJ à Hype!.

Marcos Marado defende, acima de tudo uma mudança de paradigma no que toca ao enquadramento dos direitos de autor no mundo em que vivemos. «É típico ouvir-se falar no "desprezo da juventude pelos direitos dos autores", mas não estará na altura de pensar no porquê de - para as camadas mais jovens - o conceito de copyright não fazer sentido? E se não faz para eles, será que faz no mundo?».

A Internet é nossa amiga

A sociedade contemporânea mudou radicalmente os seus hábitos de consumo após o aparecimento da Internet e as oportunidades para a realização de bons negócios estão à mão de semear. Um emergente autor de videojogos pode virar o feitiço contra o feiticeiro e utilizar a plataforma online para seu próprio proveito. De acordo com Marcos Marado «o truque é óbvio: go viral. Criem o vosso jogo, façam demonstrações e coloquem vídeos no YouTube, publicitem-no, façam-no ser falado. Dêem-no. Criem uma comunidade em volta dele, façam sentir os vossos utilizadores como sendo uma parte importante do vosso jogo. Ouçam-no. Criem um blog do jogo, respondam aos comentários, leiam as críticas, aceitem sugestões. Envolvam-se com o vosso público, e ele crescerá».

Estarão então os retalhistas condenados a desaparecer do mapa dos videojogos? O director da filial portuguesa da Virgin Play, Duarte Nuno Vicente, pensa que vai levar algum tempo até que a distribuição digital se sobreponha às tradicionais lojas e centros comerciais. «Os canais de distribuição ainda estão a amadurecer, nomeadamente em países como Portugal. O "digital" permite poupar entre 20 a 30 por cento nos custos de comercialização mas o mercado dos jogos está em crescimento ao contrário da música que se encontra em declínio». Duarte Nuno Vicente estima que as compras via Internet ainda vão levar «cinco a dez anos para se estabelecerem como uma alternativa viável ao retalho» e, mesmo assim, não deposita grandes esperanças que o modelo Radiohead / "In Rainbows" alguma vez possa vingar entre a comunidade de jogadores. «O pessoal só faz pirataria de grandes títulos como os Grand Theft Autos e essas pessoas nunca vão querer pagar nada pelos downloads», afirmou o director da Virgin Play.

O director da New Media Digital Contents (companhia que explora conteúdos digitais nas áreas de cinema e videojogos), Francisco Salema, é da opinião que «os estúdios independentes não vão querer subverter o actual modelo de distribuição porque este continua, apesar de tudo, a ser bastante lucrativo para os maiores produtores de videojogos». As editoras de jogos dependem ainda muito dos retalhistas, um cenário diferente das companhias cinematográficas que «vão buscar receitas a diversas fontes como as salas de cinema, DVDs, direitos televisivos e por aí fora». Esta dependência é a principal justificação para «os preços dos jogos nas lojas serem virtualmente idênticos às compras por download».

De facto, as editoras têm ainda receio de trair a confiança dos seus velhos parceiros. Mas será que um dia destes os estúdios e a comunidade de jogadores não espetarão uma faca nas costas das editoras?

Marcos Marado

Manuel Lopes Rocha

Duarte Nuno Vicente

ALONE IN THE DARK

SOZINHO NO PARQUE

Corria o ano de 1992 quando Alone In The Dark, um revolucionário jogo de terror, estabeleceu o género onde se viriam a consagrar títulos como Resident Evil e Silent Hill. Este novo capítulo propõe-se a repetir o feito, mas será horrível o suficiente para voltar a fazer história?

GONÇALO BRITO, EM NOVA IORQUE

A noite já vai longa. Encontro-me sozinho e meio perdido na escuridão que ainda assola algumas partes do Central Park, em Nova Iorque. Como é que vim aqui parar? A culpa é da Atari, que convidou a Hype! para uma apresentação exclusiva na cidade que nunca dorme. Objectivo: colocar as mãos dos jornalistas na versão Beta do seu novíssimo pesadelo, Alone In The Dark, que decorre exactamente em Central Park.

Cada um de nós recebeu uma lanterna e um aviso: «mantenham-se sempre juntos». Deixei-me ficar para trás, e agora atravesso um estreito carreiro ladeado por uma massa densa de árvores, iluminado apenas pelo fino traço de luz da minha lanterna. Enquanto avanço pelo breu diviso alguém sentado num banco de jardim, sozinho no escuro. Engulo em seco e sigo caminho, passando pelo vulto que permanece imóvel. Ufff desta já me safei! Se atravessar o Central Park com o protagonista deste novo Alone In The Dark, Edward Carnby, for assim tão intenso, o sucesso do jogo está garantido.

De início estranha-se a escolha do parque nova-iorquino como palco para uma aventura de terror, mas na realidade é a solução perfeita para concretizar os objectivos dos autores deste novo Alone In The Dark. Para além das vantagens óbvias em termos de marketing proporcionadas pela fama do Central Park, a sua ampla área de quase quatro quilómetros quadrados está totalmente disponível ao jogador, livre de a explorar ao ritmo que entender. Assim, exibem-se as capacidades tecnológicas do jogo e ao mesmo tempo quebra-se com o progresso de teor linear da série e do género em geral. Para mais, os autores decidiram abandonar as suas anteriores fontes de inspiração – os trabalhos do escritor de terror H.P. Lovecraft e do designer responsável pela arte do filme "Alien", H.R. Giger –, para aproveitarem a ainda bem viva moda das teorias da conspiração iniciada pelo livro *best-seller* "O Código Da Vinci". O parque de Manhattan e a sua aura misteriosa parecem adequar-se bem ao tema.

A Atari contratou o escritor e argumentista do filme "Sleepers", Lorenzo Carcaterra, para conferir ao jogo uma alma *film noir*. E ao escritor especialista em conspirações, David Wise, pediu que projectasse um enredo que questiona estranhos acontecimentos ocorridos no parque e a sua própria existência, sugerindo que ele encerra um terrível segredo. Com efeito, a aventura arranca mesmo com a aparente manifestação desse segredo, que provoca o aparecimento de uma espécie de zombies e outros monstros, bem como a parcial destruição da ilha de Manhattan – com prédios a ruir e estradas a dar lugar a enormes fendas, ao melhor estilo de Hollywood.

É neste contexto que surge o detective do paranormal, Edward Carnby, o mesmo protagonista do primeiro Alone In The Dark, que viajou de 1925 até 2008, onde chegou com um aspecto físico bem diferente e sem envelhecer um único dia. Mais um mistério por desvendar.

As regras do jogo

Esta apresentação de Alone In The Dark – onde o ex-director da Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, Phil Harrison, foi apresentado como o novo presidente da Atari – focou em especial o desejo da empresa em construir um jogo que introduza novidades em termos de jogabilidade e que proporcione uma experiência envolvente e arrebatadora. São promessas que estamos habituados a ouvir mas que, infelizmente, poucas vezes vemos concretizadas. No entanto, e embora isso em nada ateste a qualidade final do que realmente interessa – a experiência de jogo –, foi-nos mostrado material suficiente que sugere estarmos perante uma obra com muitas e boas ideias.

Algumas delas já tinham sido introduzidas com sucesso em obras como **Call Of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth**, onde não existem quaisquer elementos distractivos no ecrã (barra de energia, mini-mapa, etc.) – algo que faz todo o sentido num jogo desta natureza – e onde o dano sofrido pelo protagonista se traduz em feridas e em rasgos na roupa. Outro pormenor curioso é a necessidade ocasional de piscar os olhos em intervalos regulares para focar a imagem. Isto é feito pressionando um botão. Será que na versão final do jogo poderemos esconder-nos num canto, de olhos fechados, à espera que tudo passe?

Uma das melhores ideias que testemunhei nesta apresentação de Alone In The Dark, prendeu-se com o papel do fogo na acção. Para além de se propagar de forma realista pelos materiais inflamáveis (tectos falsos, mobiliário, carpetes, etc.), é utilizado para resolver puzzles e até como arma. O jogador pode pegar numa cadeira e encostá-la a algo que já esteja a arder para lhe atear fogo. Assim pode utilizá-la para incendiar inimigos, iluminar o caminho, ou transportar chamas de uma zona para outra. No entanto, também essa peça de imobiliário acabará por se extinguir, consumida pelo lume, um evento relacionado com o sistema Real World Rules (Regras do Mundo Real), que supostamente permite aos jogadores abordarem determinada situação de jogo como o fariam na vida real. Fui confrontado com um caso onde era necessário abrir uma porta para progredir. Podia vasculhar o edifício em busca de uma chave, mas como o tempo era pouco, optei por entrar numa divisão em chamas, tirar o extintor da parede e usá-lo para apagar as labaredas e arrombar a porta. Disseram-me que poderia ter resolvido o problema de outras formas, mas é óbvio que o jogo não

O valor imobiliário de Central Park está estimado em cerca de 340 mil milhões de euros.

Max Lopin

O MELHOR DO RESTO

Apesar de tecnicamente menos poderosas, as consolas PlayStation 2 e Wii são campeãs de vendas, e por isso terão também direito a receber Alone In The Dark. Falei com o produtor da Hydravision Entertainment, Max Lopin, que explicou o que esperar destas duas versões. «O fogo não se propaga nas paredes e nos materiais inflamáveis, surge de forma scriptada *em sítios específicos. Continua a ser possível pegar numa cadeira e incendiá-la. O mesmo acontece relativamente ao parque, que não está totalmente disponível para se explorar, como nas outras versões». Mas enquanto o jogo para PS2 sai desta adaptação como apenas uma versão inferior das consolas de nova geração, a Wii apresenta trunfos importantes, com potencial para tornar este título num marco da consola. O Wii Remote e o Nunchuck representam os braços direito e esquerdo do herói, o que significa que certas acções são realizadas com movimentos iguais aos que fazemos na realidade. Para aceder ao inventário, o jogador apenas tem de mover o controlador como se estivesse a tirar algo do bolso de dentro do casaco. Para conduzir colocam-se os comandos lado a lado como quem segura num volante, e para fazer uma ligação directa num veículo, roda-se e encosta-se os comandos um ao outro, como quem combina dois molhos de fios.*

A Wii é publicitada pela Nintendo como uma consola para toda a família. Mas um jogo de terror como Alone In The Dark parece longe de ser a escolha de eleição de pais, avós e crianças (a não ser que sejam a Família Adams). Max Lopin revelou que isso foi tido em conta. «Queremos assegurar-nos de que os controlos não são hardcore *e que a curva de aprendizagem é suave, para que até os jogadores casuais possam desfrutar do jogo. Além disso, a estrutura dos capítulos permite que passes à frente partes da aventura que não estejas a conseguir ultrapassar, o que também é bom para jogar em família».*

E quanto à existência de uma componente para múltiplos jogadores online ou material adicional para fazer download? «Não haverá nada online. Será apenas uma experiencia offline para um jogador», assegurou Max Lopin.

NA NET

Sites Relacionados:

www.centraldark.com

permitirá abordar as situações de todas as formas concebíveis. Acredito até que essa promessa levará a que alguns jogadores se sintam frustrados caso nenhuma das suas primeiras tentativas de resolução dos puzzles for fazível. Confrontei a produtora da Eden Games (responsável pelo desenvolvimento das versões PC, X360 e PS3), Nour Polloni, com essa questão. «Existirão, com certeza, possibilidades [de resolução dos puzzles] nas quais não pensámos, mas estamos a esforçar-nos ao máximo para que o único limite seja a imaginação dos jogadores», afiançou.

As Real World Rules são também aplicadas ao manuseamento de armas e itens, que podem ser combinados de forma lógica. Uma vez que a munição escasseia, e os "zombies" apenas morrem se forem incinerados, o jogador é obrigado a inventar armas e ardis para sobreviver. A munição convencional de uma pistola apenas atordoa os inimigos, pelo que, por vezes, será necessário arrastá-los até uma fogueira. Já se embebermos as balas em álcool, passamos a ter projécteis incendiários letais. É também possível pegar numa cadeira em chamas e espancar os inimigos com ela, e aplicar fita adesiva a uma lata de spray para criar uma bomba aderente, ou combinar o aerossol com um isqueiro para criar um lança-chamas. Segundo os autores, existirão centenas de combinações. A escolha de itens tem de ser criteriosa, pois o inventário de Carnby está limitado aos bolsos do seu casaco. Isto também significa que o detective é obrigado a transportar nas mãos todos os objectos cuja dimensão seja superior à dos seus bolsos, como caçadeiras, forquilhas, cadeiras, etc.

Nour Polloni

'Tá a andar de carrinho

Tal como referimos, algo despertou em Central Park. O que significa que não o encontramos tal como o conhecemos hoje. Os seus locais mais emblemáticos estão lá, mas apresentam um ar pós-apocalíptico e, portanto, mais tenebroso. É certo que o jogador pode optar por fazer algum turismo. Mas é também certo que ao fazê-lo atrairá a atenção de imensos monstros que, segundo os autores, comportam-se como autênticos predadores, reagindo a cheiros e a ruídos. Para tornar as coisas um pouco mais fáceis, existem veículos abandonados um pouco por todo o parque que podem ser carrinhos de golfe, jipes, e até famosos Táxis amarelos popularizados pelos incontáveis filmes norte-americanos decorridos em Nova Iorque. Podemos sentar Carnby em qualquer banco do veículo, à frente e atrás, e procurar pela chave da ignição e outros itens atrás das palas e dentro do porta-luvas. Em último caso poderá ser necessário transgredir a lei (qual lei? É o Apocalipse!) e

O Central Park tem quase o dobro do tamanho do Mónaco e é aproximadamente oito vezes maior que o Estado do Vaticano.

O primeiro Alone In The Dark esteve perto de se chamar "In The Dark" e em consistir numa aventura onde o jogador progrediria no escuro, dispondo apenas de três fósforos.

fazer uma ligação directa, que apenas será bem sucedida se o jogador conseguir combinar os cabos eléctricos certos.

Tive ainda a oportunidade de jogar um trecho *à la* **Stuntman**, onde conduzi um táxi a toda a velocidade para escapar da destruição que me perseguia. Evitar os carros que voavam na minha direcção e os buracos na estrada revelaram-se desafios difíceis e intensos, mas o mais duro foi mesmo contornar os *bugs* desta versão Beta do jogo, ou «features» como lhes chamavam divertidamente a equipa de produção.

Sobreviver aos inimigos e aos puzzles de Alone In the Dark deverá revelar-se uma tarefa hercúlea. No entanto, os autores afirmam estar a produzir um jogo que todos poderão terminar. Como? Graças a um sistema de capítulos semelhante ao de um qualquer filme em DVD. Sempre que estiverem encravados, basta saltarem para o capítulo seguinte. Mas existe um senão: se passarem demasiados capítulos à frente, não terão acesso ao final do jogo. Então mas não acabaram de dizer que Alone In The Dark é um jogo que todos poderão terminar? Fiquei confuso e troquei as voltas a Nour Polloni, que coçou a cabeça e não me conseguiu esclarecer.

Pouco ou nada foi adiantado relativamente ao enredo, mas é desse secretismo que vivem as narrativas baseadas em teorias da conspiração. Disso e do marketing viral que confunde e ao mesmo tempo acicata o interesse das pessoas, como é possível conferir no site oficial de Alone In The Dark. Basta olhar para casos de sucesso que seguem a mesma receita, como a série "Lost".

Independentemente da qualidade final deste Alone In The Dark, a verdade é que deixou uma boa impressão, sobretudo por espelhar a vigorosa vontade dos seus autores em introduzir novidades que possam melhorar a forma como interagimos com os jogos. Resta saber se nos vai dar motivos para o jogarmos compulsivamente... sozinhos, no escuro.

ASSASSINO EM SÉRIE

A aventura de Alone In the Dark acontece ao longo de uma noite, e está dividida em episódios com cerca de uma hora de duração que terminam em suspenso (os chamados finais cliffhanger*), como se de uma série televisiva se tratasse. E os autores prometem que, sempre que regressarmos ao jogo, seremos brindados com um* trailer *que resume o nosso progresso até então. Uma novidade original e bastante útil para colocar rapidamente os jogadores* in the mood*, especialmente aqueles que estão muito tempo sem regressar ao jogo.*

PC
UM FUTURO REMOTO

O PC atravessa uma profunda crise de identidade e está prestes a sofrer alterações profundas. **FREDERICO TEIXEIRA**

Chamam-lhe a plataforma mais democrática do mercado e durante anos tem sido a cobaia para tudo: modelos de distribuição, tecnologias de rede, gerações de Internet, dispositivos de interacção, formatos de armazenamento de informação, estruturas de processamento. Esta natureza aberta e capacidade de adaptação sempre foram a força do PC.

A Internet e as comunidades desafiaram todo o mercado de software, desde a forma como é concebido ao mecanismo que o entrega ao consumidor, passando pela forma como o próprio produto é consumido.

No que respeita ao hardware as perspectivas de mudança são ainda maiores: até há poucos anos os lobbies tecnocratas concentravam esforços para duplicar a capacidade de processamento a cada dois anos (efeito conhecido como a Lei de Moore), mas a miniaturização tem limites e cada vez mais se impõe uma mudança de paradigma. Por outro lado, quando a capacidade de processamento passa a ser o ponto de afunilamento tecnológico, a indústria desperta para novas soluções de interacção, armazenamento, interoperabilidade e visualização.

Enquanto isso, será que o lugar do PC é no quarto, na sala, no escritório, em todos os sítios ou nenhum destes locais? Saibam já que depois de uma conversa com várias personalidades ligadas à pesquisa e desenvolvimento tecnológica o último cenário é o mais provável. Vamos lá conhecer o futuro do PC.

Ilustração: Tiago Rio

Poderão os jogos vir a ser gratuitos? Pág. 32

«A Lei de Moore foi ultrapassada no que diz respeito ao desempenho de hardware gráfico, segundo alguns fabricantes. Julgo que num prazo de dois anos vamos ter algumas mudanças, mas de menor relevância. (...) A maior evolução será na credibilidade das animações e da Física».
TIAGO SOUSA, R&D da Crytek

A RUPTURA COM AS CONSOLAS

No passado, a adopção do CD-ROM e dos gráficos VGA como norma aproximou os mercados de consolas e PC, que até esse momento possuíam diferentes tecnologias, produtoras, editoras e canais de distribuição. Este processo de fusão transformou o PC em apenas mais uma plataforma de lançamento juntamente com cada consola.
Greg Costikyan, que através dos sites Manifesto Games e Play This Thing é uma das vozes mais sonantes da "revolução indie", considera que os próximos anos serão de divórcio entre estes mercados. «O mercado de retalho das consolas não vai desaparecer – pelo menos na actual geração – porque os três fabricantes de consolas comprometeram-se com a produção de jogos em disco como o seu principal meio de entrega. A minha aposta é que daqui a cinco anos muitas pessoas continuarão a jogar nos PCs – mas através do navegador da Internet ou descarregando jogos. Virtualmente todos estes títulos serão desenvolvidos por "produtores independentes", ou pessoas que não são empregadas de grandes editoras, se preferirem. Alguns jogos serão desfrutados por milhões e alguns produtores vão viver muito bem à custa dos títulos que criaram», declarou o editor à Hype!. O envolvimento pessoal de Greg com as produções indie até pode tornar a sua especulação facciosa, mas todos os indicadores apontam para um crescimento galopante do mercado de jogos casuais e independentes. Para além disso, a recente formação da associação PC Gaming Alliance, que reúne nomes sonantes como a Microsoft, a Intel/nVidia, a Alienware e a AMD/ATI é mais um indicador de que há fumo no horizonte.

JOGOS ONLINE FUNDEM-SE COM REDES SOCIAIS?

O destino dos jogos online e das redes sociais é um dos tópicos mais quentes no mercado de PC, já que agitam tanto as comunidades como as empresas de olhos arregalados para um futuro repleto de lucros – seja através de microtransacções, venda de bases de dados ou publicidade *in-game*. Para o editor executivo da Forbes.com, Michael Noer, vai existir um processo de fusão dos jogos online, entre si e com as redes sociais como o Facebook ou o LinkedIn. O resultado será um «meta-universo virtual onde o vosso paladino de nível 67 que mata dragões em **World Of Warcraft** atravessa serenamente uma ponte electrónica que o transporta para uma cozinha suburbana, onde se preocupa com os pratos sujos de **The Sims Online**». Mas há quem esteja mais céptico, como é o caso de Chris Crawford: «as redes sociais nem sempre apelam ao mesmo tipo de pessoas que jogam».

PC GAMING ALLIANCE

Promover o mercado de retalho no PC, incentivar o desenvolvimento de novos títulos para a plataforma ou combater a pirataria são algumas das ordens de trabalho para a associação PC Gaming Alliance. No fundo, diversos intervenientes do mercado estão a tentar criar uma entidade que defenda os interesses do mercado tradicional da mesma forma que os fabricantes de consolas o fazem para as suas plataformas – o que será bestialmente complicado, senão utópico, num mercado tão fragmentado onde nada, software ou hardware, é passível de ser afunilado por um único canal. É por isso que Greg classifica a iniciativa como «perfeitamente irrelevante». Os cenários de evolução de mercado têm tantas origens e tantos caminhos possíveis que «nenhuma colecção de grandes empresas os pode antecipar».

OPEN SOURCE

Foi nas universidades e nos sótãos que a indústria do PC nasceu e é para lá que ela está novamente a caminhar, sem longos ciclos de distribuição, selos ou outras complicações. Estamos a presenciar a ascensão dos produtos *open source* e não seria de estranhar que o próprio Windows fosse posto em causa pelo trabalho das comunidades, cada vez mais competente, organizado e, nalguns casos, financiado por empresas que estão a ser esmagadas pelas Microsofts, Googles e eBays desse mundo. Os sistemas operativos Unix (Linux, Free BSD e outros) estão a evoluir a passos largos no sentido do utilizador leigo, sobretudo a nível das interfaces gráficas. Os pacotes de produtividade como o OpenOffice pretendem substituir o Microsoft Office, e programas de edição de imagem e som como o GIMP ou o Audacity ameaçam o território do Adobe Photoshop e do Pro Tools da Digidesign. A transição para o software *open source* está a ser protagonizada sobretudo pelo meio empresarial, cansado de pagar balúrdios pelos produtos (comparativamente com o utilizador doméstico) e cada vez mais atento às alternativas gratuitas. Para além disso já é possível criar todo o tipo de documentos de escritório através de programas que estão alojados em servidores online (e não no disco rígido dos nossos computadores), que apresentam boas ferramentas de trabalho em grupo. Esta migração para a Internet vai acentuar-se e é uma pedra fundamental para o domínio de tudo o que seja gratuito: afinal de contas a Internet é um ambiente multiplataforma por natureza e pode ser acedida através de um computador, um telemóvel, uma consola... independentemente do sistema operativo.

A PIRATARIA

Parece um exercício de automutilação: quando o indivíduo começou a piratear um, vinte, milhões de produtos para PC, ajudou a diminuir o mercado e a reduzir a oferta que tem à sua disposição. As grandes editoras estão a bater em retirada do PC, os blockbusters exclusivos vão ser cada vez mais escassos e mais composto de adaptações de consolas. Não é viável pagar muito dinheiro para criar ou licenciar um sistema de protecção quando do outro lado da barricada está uma comunidade disposta a contorná-la, de borla.
Nos próximos dois anos as forças contramotrizes, fruto de uma geração habituada a obter tudo de graça, são o *open source* e as produções independentes de baixo custo (para o consumidor). São eles o novo mainstream, os Travians, os jogos casuais e os Lineages, jogos cuja viabilização não passe pelo bolso do consumidor ou que assentem em mecanismos de micro transacção.
Já quando vamos para além do paradigma do jogo "single player", o nível de pirataria será residual. Greg Costikyan coloca a questão da seguinte forma: «se precisam de acesso aos meus servidores para jogar não é relevante que a aplicação do lado do cliente seja pirateada – na realidade, até fico feliz que distribuam o meu software o mais amplamente possível. Porque se querem jogar com outras pessoas necessitam de acesso aos meus servidores e têm de pagar para isso». O *game designer* e escritor Chris Crawford partilha desta opinião e vai mais longe, confessando à Hype! que está a implementar este sistema no seu novo projecto **Storytron**, uma plataforma que promete redefinir as narrativas interactivas. «O aumento da largura de banda e da prestação dos servidores possibilita manter um motor de jogo alojado no servidor enviando apenas os resultados dos cálculos para o jogador», explica. Claro que daqui por uns anos, quando esta tecnologia permitir alojar todo o tipo de jogos (on e offline) nos servidores, difundindo-se, as grandes editoras regressam ao mercado, as comunidades arranjam forma de contornar o processo... e o ciclo repete-se.

O FUTURO DO HARDWARE

«A curto prazo teremos de desenvolver bem tecnologias como o USB wireless, tentando aprender dos erros do Bluetooth, que tem uma implementação péssima».
IVAN FRANCO, R&D da YDreams

DISPOSITIVOS DE VISUALIZAÇÃO

Monitores 3D

É como no "Beowulf", mas sem óculos.

Os monitores 3D são uma adaptação das técnicas de renderização em diferentes profundidades, mas que dispensam os óculos. Com esta tecnologia os objectos de uma imagem ganham relevo e podem explorar-se interacções entre a imagem e o espectador, tais como gotas de água que aparentam cair na sala de estar ou espadas virtuais que passam rente à cara.

***SHYTE:** Os produtores de conteúdos audiovisuais teriam de optimizar cada produção para aproveitar esta técnica.*

Projecção e Micro-projecção

Tens os óculos sujos? – Não pá, estou a jogar ao Super Mario 27.

O co-fundador e vice-presidente da YDreams, Eduardo Dias, não podia ter explicado melhor: «vivemos rodeados de potenciais "ecrãs", para além dos tradicionais monitores dos PCs: telemóveis, TVs, pára-brisas do automóvel, óculos, janelas dos transportes públicos, fachadas de edifícios, montras das lojas, relógios, MUPIs e *outdoors* de publicidade ou mesmo superfícies de água ou de neve». Com as diversas técnicas de projecção e microprojecção em estudo, qualquer um destes objectos pode ser um dispositivo gráfico.

***HYPE:** O potencial comercial desta tecnologia torna-a um caminho viável.*

High Dynamic Range Monitors

Imagens mais fotorrealistas.

A imagem digital tradicional representa as cores que devem aparecer nos monitores ou em papel, ao passo que a imagem HDR corresponde a elementos luminosos observáveis na realidade (luminescência ou radiância). Quer isto dizer que a qualidade de imagem aumenta substancialmente, com melhores exposições e contrastes mais realistas. O R&D da Crytek, Tiago de Sousa, acredita que esta é uma tecnologia com futuro.

***HYPE:** Uma tecnologia viável, principalmente no domínio da computação gráfica e fotografia.*

INTERFACES

Rato e teclado

Tango & Cash, Jekyll e Hyde, Army Of Two.

O teclado para escrever e o rato para controlo de precisão. Para muitos este é e continuará a ser o método mais simples e económico de comunicar com um PC. Contudo, resta saber como é que esta dupla se vai adaptar a gerações de hardware cada vez mais portáteis: um teclado virtual sensível ao tacto e um rato semelhante a um dedal? É uma de muitas hipóteses.

***HYPE:** Conceito mais que testado e aprovado. Em equipa que vence não se mexe... muito.*

Interfaces adaptáveis

Objectos que mudam de forma e permitem sentir as aplicações.

Os avanços na pesquisa de novos materiais sintéticos capazes de rearranjar a sua estrutura molecular são impressionantes. E as interfaces que mudam de forma são uma das aplicações mais apetecíveis, principalmente no campo das aplicações para invisuais. O Magneclay, traduzido livremente para "Barro Magnético", só necessita de uma carga eléctrica ou magnética para manter a forma, rigidamente. Uma flutuação controlada dessa mesma carga é o suficiente para que ganhe uma nova forma.

***SHYTE:** E se um chico-esperto resolve penalizar um jogador transformando a interface numa espada? Sem pensar no que aconteceria junto da indústria do sexo...*

Controlo sensorial

Fala comigo, olha para mim, toca-me.

Controlar o computador com a voz, a visão ou o tacto e os gestos. O comando da Wii, os sistemas de reconhecimento de voz, os ecrãs sensíveis ao toque.. todos eles são métodos de controlo através dos sentidos, a área que mais tem sido investigada e que mais frutos tem apresentado. Para Eduardo Dias, o futuro também passa pela Reality Computing, que «permite às pessoas usufruírem das capacidades dos sistemas computacionais onde e quando delas necessitam e obtendo a informação contextualmente indicada, mas sem que para isso tenham de alterar substancialmente a sua forma de interagir com o mundo que as rodeia».

***HYPE:** Tendo em conta que a Wii já vendeu mais de 20 milhões de unidades, é relativamente seguro afirmar que este é um caminho com futuro.*

ARMAZENAMENTO E PROCESSAMENTO

ARMAZENAMENTO REMOTO

www.os_meus_ficheiros_estão_todos_online.pt.

Armazenar a informação em servidores remotos, em redes públicas como a Internet ou em redes privadas. Hoje em dia já podemos armazenar largos gigabytes de informação de borla. Daqui a uns anos esta ordem de grandeza vai aumentar. É uma solução barata (para o consumidor) e permite o acesso aos dados em qualquer local por qualquer aparelho, com ou sem partilha.

***HYPE:** Já existe e funciona. Provavelmente vai massificar-se à medida que a largura de banda aumentar.*

DISCOS RÍGIDOS HÍBRIDOS

Disco rígido com um cartão de memória embutido.

A memória flash tem uma grande vantagem face aos discos rígidos que dominam o mercado: é mais rápida. Nos discos rígidos híbridos, um espaço de memória flash aloja parte do sistema operativo e serve de cache para alguns ficheiros e operações enquanto o grosso da informação volátil (colecções multimédia, documentos, etc) é armazenada de forma tradicional. Assim, o sistema operativo tem um arranque mais rápido e melhor prestação, consumindo menos energia.

***SHYTE:** É um sistema já implementado e que está em difusão, mas é uma mera tecnologia de transição para um novo paradigma que permita aumentar significativamente o volume de informação arquivável.*

ARMAZENAMENTO E PROCESSAMENTO ATÓMICO OU BIOLÓGICO

Não explodem nem causam doenças e guardam ou processam muuuuuuuita informação.

Para Ivan Franco «o futuro está em máquinas mais específicas, com objectivos mais determinados. Teremos máquinas biológicas ou com base em outras técnicas, como a ciência de materiais ou química. Exemplos são os novos paradigmas de computação estudados no Center For Bits And Atoms (no MIT), onde as duas substâncias elementares (bits e átomos) são manipuladas lado a lado».

***HYPE:** Tecnologia que ainda está muito longe de ser implementada no mercado de massas, mas quando chegar vai aumentar exponencialmente a capacidade de armazenar e processar informação.*

256 PROCESSADORES

Trabalho de equipa entre processadores.

A actual estrutura dos processadores está a atingir o limite de velocidade e a indústria voltou-se para as arquitecturas multicore. Começamos com duplo processamento, passamos para quatro processadores e a Intel já quer distribuir sistemas domésticos com seis processadores. Não é difícil imaginar qual será o seguinte salto...

***SHYTE:** Consome muita energia e espaço. Complexifica a programação. A longo prazo é tão lógico como ter cinco mil ZX Spectrums a trabalhar em paralelo para correr Far Cry.*

THIN CLIENTS

"Computadores" sem processador.

Uma das visões mais ambiciosas e interessantes para o processamento são os *thin clients*: dispositivos portáteis onde a máquina que transportamos «não é mais do que um interface para computação remota, como aliás já é patente na panóplia de aplicações remotas da Google», adianta Ivan Franco à Hype!.

***HYPE:** Tal como o armazenamento remoto, a computação remota tem tendência a massificar-se com o aumento da largura de banda.*

«As redes sem fios serão ubíquas e a interoperabilidade entre dispositivos será completa».
EDUARDO DIAS
co-fundador e vice-presidente da YDreams

CHRIS CRAWFORD
«A longo prazo estou certo que a interface entre o utilizador e o computador será linguística. Todos aqueles filmes de ficção científica onde as pessoas carregam em botões para controlar naves espaciais – é tudo treta. Daqui a 50 anos a ideia de premir botões para comunicar com um computador vai parecer tão arcaica como usar uma máquina de escrever para elaborar um documento. Não acredito que as interfaces usem a Língua materna – penso que irão usar uma forma de linguagem simplificada como a "conversa" de bebé ou o crioulo. Ainda vamos usar dispositivos gráficos [televisões, monitores] para mostrar a informação, mas a forma como a introduzimos será feita através de um microfone usado pelo utilizador».

GREG COSTIKYAN
«Bah. Com um rato e teclado. Comando para jogos que funcionem melhor com ele. Auricular para comunicação por voz em alguns casos. Não vejo que o panorama mude a não ser que algum génio (certamente de fora da indústria dos videojogos) crie um paradigma tão forte como o Xerox PARC WIMP, que mostra como o controlo de voz ou uma interface 3D pode ser dramaticamente mais útil do que o tradicional interface gráfico. E uma vez que as pessoas falam destas coisas desde os anos 80, tentando implementá-las sem qualquer sucesso, mais vale esperar sentado».

EDUARDO DIAS
«A jogar enquanto caminho na rua, usando a rede móvel 4G, auriculares sem fios e um sistema de realidade aumentada com microprojecção nos meus óculos escuros. O mundo virtual funde-se com o real e subitamente estou a perseguir uma personagem virtual pelas ruas de Lisboa e a receber pistas dos *outdoors* de publicidade que se tornaram interactivos.»

O FUTURO DO PC NA HYPE!

Fred diz: Malta, como acham que vão jogar PC daqui a cinco ou mais anos?

Jorge Vieira diz: daqui a 5 anos vou jogar PC num portátil, com um sistema de headtracking para exploração dos cenários e uma câmara web que permitirá efeitos PIP nos jogos online.

Jorge Vieira abandonou a conversa

NCalvin diz: Eu espero não estar a jogar PC porque vou estar demasiado ocupado a descarregar patches e a fazer instalações na PS3... Agora a sério, não tenho grandes expectativas a nível tecnológico, mas espero vir a experimentar conceitos de interactividade realmente inovadores, para públicos diferenciados. A distribuição livre no PC é a ideal para projectos indies tão interessantes como os que tenho visto no Independent Games Festival.

GBrito diz: Imagino que daqui a muito mais do que cinco anos o PC e as consolas se vão fundir numa única máquina que utilizaremos para realizar todas as tarefas audiovisuais que quisermos e para governar o nosso lar. O Wireless tornar-se-á a norma, assim como uma versão muito mais desenvolvida da tecnologia do Surface.

Rui d'Angela diz: Dentro de cinco ou dez anos vou continuar a jogar no PC, porque acredito que ele se fundirá com a casa, tornando-se no seu centro nevrálgico. Consolas, media centers, telemóveis, terminais, frigoríficos, tudo estará ligado entre si. Tudo estará sincronizado e funcionará em uníssono a partir do PC.

Fred diz: Daqui a 25 anos o computador não existe do lado do utilizador, é um simples dispositivo gráfico. É uma folha semelhante a plástico transparente que amarroto, coloco no bolso. Chego a casa e abro-a, ela ganha uma forma. Todos os programas são gratuitos e estão online, o processamento e armazenamento é feito do lado dos servidores e a "folha de plástico" é sensível a voz, tacto e gestos. Quando a coloco sobre a mesa ela recebe energia via wireless e a noção de comprar um computador é substituída pelo aluguer de baixo custo.

NCalvin abandonou a conversa

GBrito abandonou a conversa

Fred diz: Não devem ter gostado da previsão... e tu o que achas Rui?

Rui d'Angela abandonou a conversa

WEB 3.0

A Web 2.0 foi a ascensão da simplicidade, do espírito Do It Yourself (DIY) e das comunidades. Foi uma revolução visível que construiu e destruiu mercados, quebrando a passividade do internauta para lhe dar as ferramentas para construir tudo o que é virtual, incluindo o mais valioso bem da Internet, a informação. E a Web 3.0, como será? Estão em cima da mesa diversos projectos entre os quais a construção de uma Internet que substitui o próprio sistema operativo e conta com aplicações por módulos, bem como ambientes gráficos nos quais o utilizador tem um avatar e interage com objectos, tal como num jogo – o último é um projecto levado a cabo pela IBM. Mas a visão mais apoiada é a do criador da World Wide Web, o inglês Tim Berner-Lee, que passa por criar uma "Internet Semântica", na qual a informação está estruturada de tal maneira que as máquinas a conseguem compreender. Desta forma, o trabalho de pesquisar, partilhar e combinar informação deixa de ser do utilizador para ficar a cargo do computador. Chamemos-lhe a revolução do comodismo, na qual os computadores conseguem tomar conta de alguns mecanismos de troca de informação, onde a burocracia apenas envolve computadores a comunicar com outros computadores.

TRIVIA: Já foi transferida electricidade entre dois aparelhos sem usar fios. O MIT está a estudar formas de banalizar esta técnica, a WiTricity.

PC: tudo ou nada

O PC do futuro tem muitos caminhos, muitas rotas tecnológicas pelas quais pode seguir, e o que hoje é avançado, daqui a um ano pode ser primitivo. Não há um fragmento tecnológico do PC que não possa ser posto em causa, melhorado, substituído. É esta versatilidade que o tem feito subsistir e evoluir. Só há uma coisa no futuro do computador pessoal que não é passível de ser posta em causa... a Internet. Isto porque, à semelhança do PC, também ela é uma estrutura aberta, evolutiva e comunicante. No fundo ambos são um laboratório que está cá para o que der e vier.
Quanto aos jogos, é preciso perceber uma coisa de uma vez por todas: para uma grande editora uma consola é um mercado apetecível, vedado, onde o risco de investir milhões em grandes produções é mais controlado. Mas se impomos esta "jaula" ao PC (o que é quase impossível) ele fica entorpecido, tal como um animal num jardim zoológico. E é isso que tem acontecido nos últimos anos: os videojogos multiplataformas, uma das maiores forças de pressão sobre a evolução tecnológica do PC, tentaram reduzir o PC ao mínimo denominador comum tecnológico. A quebra deste ciclo, a Internet e o atingir de algumas barreiras (de processamento, por exemplo) fizeram renascer algo bem mais importante no computador pessoal: a criatividade.

PC DE SONHO

A Hype pediu à JP Sá Couto para montar um computador sem olhar a preços. O resultado é um colosso com quatro processadores, quatro gigabytes de memória RAM, capacidade para armazenar quase dois Terabytes de informação e uma placa gráfica capaz de correr qualquer jogo que saia em 2008 em alta resolução.

TSUNAMI REVOLUTION MACH VI
Caixa: Cooler Master Cosmos 1000S
Placa Mãe: MSI Intel X38 Sck775 FSB1333/DDR3/X-Fi Xtreme Audio-X38DI
Processador: INTEL Core2 QUAD CORE QX9650 EXTREME
Placa gráfica: VGA MSI RADEON RX3870X2 1GB DDR3 2XDVI/PCI-E/TV-OUT OverCloc
Memória RAM: Dimm ASUS 1GB DDR3 1333 CL 9 (x4)
Disco rígido: WESTERN DIGITAL RAPTOR 150GB 10k SATA (x2)
Disco rígido: WESTERN DIGITAL 750GB 16Mb Cache SATA2 RAID EDITION (x2)
Cooler: Cooler Master Gemin II LGA775 AM2/754/939/940
Fonte Alimentação: Cooler Master Real Pro 1000W Mod
Placa Rede: SMC EZ N PCI Wireless 300Mbps
Placa de Som: Sound Blaster X-Fi XtremeGamerFPS
Colunas: Creative GigaWorks ProGamer G500
Leitor multimédia: BLU-RAY ASUS BC-1205PT SATA
Leitor multimédia: DVD ASUS 18X SATA Black
Controladora: Adaptec SATA2 2 Canais Raid 0 e 1
Monitor: Samsung 22" Wide SyncMaster 226CW BLACK
Leitor de cartões: SONY Muti-Card 7/ 1 3.5" Interno BLACK
Teclado+Rato: LOGITECH Cordless Desktop MX3000 Laser
Software: Windows VISTA Ultimate

***Preço:* 6.300 euros**

TESTES DO MÊS

Os jogos testados nesta edição

Jogo	Nota
God of War: Chains of Olympus	9
Sins of a Solar Empire	9
Unreal Tournament 3 (PS3)	9
Geometry Wars: Galaxies	8
Sega Superstars Tennis (DS)	8
Army of Two	7
Buzz Júnior: Dinomania	7
Imperium Romanum	7
Sega Superstars Tennis (X360/PS3/PS2)	7
SingStar (PS3)	7
World Series of Poker 2008	7
Advance Wars: Dark Conflict	6
Condemned 2	6
FIFA Street 3	6
Lost Planet (PS3)	6
Pro Evolution Soccer 2008 (PSP/DS)	6
Ratchet & Clank: Size Matters (PS2)	6
Sam & Max: Chariots of the Dogs	6
Spiderwick Chronicles, The	6
Dynasty Warriors 6	5
Medal of Honor: Heroes 2	5
Sims: Histórias de Náufragos, Os	5
Warhammer 40K: Dawn of War – Soulstorm	5
Club, The (PC)	4
FIFA Street 3 (DS)	4
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	4
Lost (PS3)	4
Lost (PC)	3
Bleach	2
Game Party	1

A HYPE! RECOMENDA

PC

MODERNO
Call Of Duty 4

Cinematográfico, intenso, variado quanto baste e com um viciante modo para múltiplos jogadores online, Call Of Duty 4 oferece uma guerra virtual soberba.

ALTERNATIVA
Sins Of A Solar Empire

Exploração, colonização e batalhas galácticas nunca foram tão desafiantes, seja online ou contra o computador.

CLÁSSICO
Max Payne

Uma homenagem ao film noir regada a sangue, tiroteios em câmara lenta e um herói que "não tem nada a perder". Curto mas demolidor.

PLAYSTATION 3

MODERNO
Unreal Tournament 3

Seja para jogar online contra um grupo de amigos ou a solo, Unreal Tournament 3 é o melhor título do género para a PlayStation 3.

ALTERNATIVA
Devil May Cry 4

Um jogo *over the top* que faz qualquer um sentir-se como um verdadeiro super-herói.

CLÁSSICO
MotorStorm

Um jogo que dá boleia a "Mad Max", ao Lisboa-Dakar e a Woodstock para nos oferecer um banho de lama em duas ou quatro rodas.

PLAYSTATION 2

MODERNO
Guitar Hero 3

Guitar Hero possui modos de jogo para todos os gostos e uma banda sonora de luxo que atravessa várias gerações do rock.

ALTERNATIVA
Buzz! Hollywood Quiz

Um jogo que se destaca pelos momentos de boa disposição que providencia aos cinéfilos que gostam do cinema *made in USA*.

CLÁSSICO
GTA: Vice City

Uma viagem aos anos 80 repleta de homicídios, espancamentos, atropelamentos e roubo de automóveis. A banda sonora é um luxo e o leque de personagens verdadeiramente memorável.

XBOX 360

MODERNO
Lost Odyssey

Um jogo de aventura épico feito à medida da geração Final Fantasy que já chegou à idade adulta.

ALTERNATIVA
Burnout Paradise

O conceito de cidade aberta misturado com uma componente online muito prática volta a transformar Burnout numa intensa e divertida proposta de condução.

CLÁSSICO
Gears Of War

Uma épica batalha pela sobrevivência mergulhada em muito sangue, efeitos visuais estilizados e uma motosserra que faz milagres nas competições entre múltiplos jogadores.

WII

MODERNO
Zack & Wiki

Um jogo de puzzles que fascina pela sua complexidade e pela maneira como desafia o nosso cérebro.

ALTERNATIVA
Metroid Prime 3

A Retro Studios fecha com chave de ouro a trilogia de Samus Aran. Após várias experiências falhadas, Metroid Prime 3 prova que a Wii pode mesmo revolucionar os First Person Shooters.

CLÁSSICO
Resident Evil 4

Contando com um renovado sistema de controlo, a versão Wii de Resident Evil 4 é um carrossel de emoções fortes do primeiro ao último minuto.

PSP

MODERNO
God Of War: Chains Of Olympus

Chains Of Olympus seria um passo ao lado se fosse editado na PS2 mas no campo dos jogos portáteis trata-se de uma autêntica dádiva dos deuses.

ALTERNATIVA
Patapon

Acção, música, estratégia e animação compõem a partitura deste jogo mágico, um dos mais originais e cativantes a tocar numa PSP.

CLÁSSICO
LocoRoco

Uma mistura brilhante de puzzles e plataformas que pisca o olho ao surrealismo sem qualquer tipo de peneiras artísticas. Essencial.

DS

MODERNO
Sega Superstars Tennis

Um excelente jogo arcada fácil de aprender, difícil de superar, mas extremamente divertido. Um bom passatempo para partilhar com os amigos.

ALTERNATIVA
Geometry Wars: Galaxies

Há algo de mágico nesta fórmula, uma interminável sucessão de tiroteios e fintas à morte embrulhada em imagens psicadélicas e música trance.

CLÁSSICO
Animal Crossing

Um simulador de vida de bairro em que é possível estabelecer relações de amizade com os vizinhos e personalizar casas com dezenas de objectos.

LANÇAMENTOS DE ABRIL

PC

ANKH (BUDGET)
Playgames

CAMPUS: VIDA UNIVERSITÁRIA
Ecofilmes

CRC CHAMPIONSHIP (BUDGET)
Playgames

DEAD REEFS (BUDGET)
Playgames

FASHION & STYLING FACTORY
Ecofilmes

FIFA 08 CLASSIC
Electronic Arts

HALF-LIFE 2: EPISODE PACK
Electronic Arts

MY RIDING STABLE
Ecofilmes

OS SIMS 2: COZINHA & BANHO DESIGN DE INTERIORES ACESSÓRIOS
Electronic Arts

OS SIMS 2: DOUBLE DELUXE
Electronic Arts

PORTAL
Electronic Arts

RIDE
Playgames

SAFECRACKER (BUDGET)
Playgames

TEAM FORTRESS 2
Electronic Arts

THE MARK (BUDGET)
Playgames

TUROK
Atari Ibérica

UEFA EURO 2008
Electronic Arts

WWII BATTLE TANKS: T-34 VS TIGER
Ecofilmes

XBOX 360

GRAND THEFT AUTO 4
Infocapital

NBA BALLERS: CHOSEN ONE
Ecofilmes

UEFA EURO 2008
Electronic Arts

PS3

FERRARI CHALLENGE
Ecofilmes

GRAND THEFT AUTO 4
Infocapital

UEFA EURO 2008
Electronic Arts

Wii

EMERGENCY MAYHEM
Atari Ibérica

FERRARI CHALLENGE
Ecofilmes

MARIO KART WII
Concentra

VICTORIOUS BOXERS
Ecofilmes

WII FIT
Concentra

WORMS: A SPACE ODDITY
Ecofilmes

PS2

BUZZ!: POP QUIZ
Sony CE Portugal

FIFA 08 (PLATINUM)
Electronic Arts

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÉNIX (PLATINUM)
Electronic Arts

ODIN SPHERE
Ecofilmes

UEFA EURO 2008
Electronic Arts

PSP

ATV OFFROAD FURY PRO
Sony CE Portugal

FIFA 08 (PLATINUM)
Electronic Arts

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÉNIX (PLATINUM)
Electronic Arts

TRANSFORMERS
Ecofilmes

UEFA EURO 2008
Electronic Arts

DS

ANITA NA QUINTA
Infocapital

ANITA NA MONTANHA
Infocapital

DR REINER KNIZIA'S BRAINBENDERS
Ecofilmes

FERRARI CHALLENGE
Ecofilmes

IMAGINE FIGURE SKATER
Ecofilmes

MR. BEAN
Ecofilmes

MY RIDING STABLE
Ecofilmes

PET SHOP
Ecofilmes

POSTMAN PAT (O CARTEIRO PAULO)
Ecofilmes

THE WORLD ENDS WITH YOU
Ecofilmes

SINGSTAR
VESTIDAS PARA CANTAR

Há quem cante no chuveiro. Há quem cante no automóvel. Há quem cante na discoteca e há quem cante no estádio. Mas onde todos se juntam para cantar é em casa, frente ao televisor. E agora qualquer um pode tornar-se numa vedeta à escala mundial. **JORGE VIEIRA**

SingStar já vendeu mais de dez milhões de exemplares em todo o mundo e é um fantástico exemplo do poder dos videojogos na animação de festas. Se há título com um apelo verdadeiramente universal é este: não há ninguém que resista a pegar num microfone para cantar as suas canções favoritas. Junte-se à experiência um grupo de amigos e uma dose maciça de álcool e o resultado é explosivo.

O espírito olímpico assenta que nem uma luva à série de karaoke da Sony. Mais do que vencer ou bater recordes de pontuação, o que interessa é participar. Quanto mais desafinada a prestação, melhor, porque a barrigada de risos é garantida e as figuras tristes são feitas no conforto do lar. Isto, claro, até ao momento em que alguém se lembrou de tirar fotos e gravar vídeos das cantorias e a publicá-las online em sites como o Flickr e YouTube, palcos mundiais para os piores cantores de sempre da história da música.

Este espírito de celebração festiva, com todas as recordações que lhe ficam associadas, convenceu a Sony a inventar a sua própria plataforma Web 2.0 para a estreia de SingStar na PS3. A consola possui um disco rígido e funcionalidades online de raiz; a câmara PlayStation Eye permite tirar fotos e registar vídeos; para quê então vasculhar a casa em busca de máquinas fotográficas, câmaras de filmar e PCs com ligação à Internet se a PlayStation 3 permite reunir isso tudo debaixo do televisor? Nasceu assim o MySingStar Online, o portal de entrada para uma comunidade de jogadores que partilham fotos, vídeos e cantorias única e exclusivamente através da PS3. O processo de adesão é simples: basta ter a consola ligada à Internet e criar um perfil com o nome, nacionalidade e algumas preferências no que toca aos nossos artistas e músicas favoritos. A partir daqui, é possível registar

7|10

SINGSTAR

A SINGSTORE É UMA IDEIA FANTÁSTICA. O ESPÍRITO DE COMUNIDADE ESTÁ BEM CONSEGUIDO, SÓ É PENA A SOFRÍVEL PLAYLIST E O LEQUE DE COMPETIÇÕES POUCO INOVADOR.

SISTEMA: PLAYSTATION 3 AUTOR: SCEE LONDON STUDIO EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

pontuações em tabelas mundiais, convidar utilizadores a juntarem-se à nossa lista de amigos, enviar mensagens e comentários ou até mesmo classificar as prestações musicais disponibilizadas nos servidores da Sony. Para além de graficamente vistosa, a interface é extremamente fácil de utilizar, mesmo para quem não costuma perder muito tempo nos sites das redes sociais. E convenhamos: qual é a consola que nos permite ver um tipo mascarado de super-herói a cantar a sua muito pessoal versão de "Losing My Religion" dos R.E.M.?

Ricos e pobres

Com a chegada desta versão PS3 às salas de estar, suspeitamos que um novo problema se juntará às habituais ressacas e visitas prolongadas à casa de banho: o esvaziamento das carteiras.

É que SingStar estreia finalmente uma loja online onde é possível adquirir novas faixas para a colecção musical. Construída à imagem do iTunes da Apple, a SingStore é um filão que a Sony promete explorar durante anos a fio. Tal como na vertente de comunidade, a navegação entre opções e a pesquisa de conteúdos foi trabalhada para causar o mínimo possível de inconveniências ao utilizador. As capas dos discos dão um ar *cool* à experiência e é possível recorrer a filtros para, por exemplo, procurar géneros musicais ou artistas específicos dentro de um catálogo que a Sony promete actualizar, pelo menos, duas vezes ao mês. Cada vídeo custa 1,5 euros – um valor razoável se atendermos que, por norma, uma canção adquirida digitalmente oscila entre os 80 cêntimos e 1 euro – e é possível descarregar as músicas em segundo plano enquanto a festa continua ao rubro. À data de fecho desta edição da Hype!, a SingStore portuguesa ainda não tinha aberto as suas portas ao público, tendo a Sony CE Portugal confirmado que, ao longo dos próximos meses, serão adicionadas ao catálogo internacional músicas gravadas por artistas portugueses.

O que já não é tão razoável é a *playlist* de 30 canções incluídas no primeiro SingStar comercializado em discos Blu-ray. Se quisésemos ser mauzinhos, diríamos que a Sony licenciou, propositadamente, um punhado de músicas sofríveis para obrigar o consumidor a espreitar a SingStore em busca de diversão. Sem querer ferir susceptibilidades pessoais, o que fazem aqui músicas como "Monster" dos The Automatic, "No Tomorrow" de Orson ou "America" dos Razorlight, só para citar alguns exemplos? Um dos grandes trunfos de SingStar sempre foi o seu ecletismo e o catálogo de clássicos que atravessam várias gerações etárias. Na PS3, SingStar foca-se nos últimos 15 anos de música (há por aqui alguns nomes fortes como U2, Britney Spears, Coldplay, Radiohead e R.E.M., entre outros) e, mesmo assim, oferece-nos uma série de "chouriços" que nem o mais empedernido dos *crooners* consegue transformar num momento divertido. Temos consciência de que é difícil agradar a gregos e troianos mas, mesmo comparado com a estreia da série na PlayStation 2, esta nova versão fica aquém das expectativas.

Trabalhos em curso

Se é preciso gastar mais alguns euros para personalizar a *jukebox* ao nosso gosto, certas lacunas em termos de interface e modos de jogo serão corrigidas em futuros *upgrades* (gratuitos) de software desenvolvidos especificamente pela SCE Studio London para SingStar.

A integração da câmara com o jogo é, sem dúvida, uma das áreas que carece de melhorias. É divertido guardar fotos e vídeos para a posteridade mas, infelizmente, o processo é controlado automaticamente pela consola: durante cada música o jogo tira dez fotos e capta um vídeo com cerca de 30 segundos de forma aparentemente aleatória. Não é preciso obrigar os jogadores a trabalhar com ferramentas de edição de vídeo e imagem mas a hipótese de se registar os momentos que quisermos, quando quisermos, será decerto bem acolhida.

Outro aspecto que urge corrigir é a gritante falta de inovação ao nível dos modos de jogo. Entre duetos a sessões de rap, dos duelos às batalhas por equipas em que cada elemento passa o microfone ao colega do lado, não há aqui nada que já não tenha sido testado até à exaustão em anteriores episódios da série. Que tal um modo Carreira que leve o cantor solitário numa *tournée* à volta do mundo? Que tal novos desafios para testar as cordas vocais dos concorrentes? Exige-se um pouco mais de originalidade ao fim de vinte e tal SingStars e jogos como **Buzz!** ou **Guitar Hero** já provaram que é possível acrescentar algo de novo à fórmula, sem renegar as raízes.

A nível técnico, para além dos vídeos em alta resolução que merecem uma televisão à altura, destaque para a opção que permite retirar a vocalização original das canções, pondo assim a nu o autêntico terrorismo sónico que é ouvir amantes de karaoke a interpretarem as suas músicas favoritas. Durante a cantoria, com os incentivos e gargalhadas à nossa volta, a prestação até soa bastante razoável mas escute-se a gravação no final da música e não há amor-próprio, nem dureza de ouvido, que nos salve dos apupos e uma valente assobiadela!

A estreia de SingStar na PS3 não está isenta de falhas mas este é o primeiro bom exemplo da filosofia Game 3.0 que o antigo director dos Sony Worldwide Studios, Phil Harrison, desvendou na Game Developers Conference do ano passado: uma experiência acessível a pessoas de todas as raças e idades; a criação e animação de uma comunidade online em torno de SingStar; a integração da distribuição digital de conteúdos e micro-transacções directamente no seio de um jogo. Em cima de tudo isto, um simulador de karaoke que é uma fonte de diversão inesgotável. O carro já se fez à estrada, vamos ver se a Sony não se esquece de lhe ir metendo regularmente gasolina.

As contas que o jogo fez

Songlines era uma aventura na terceira pessoa que colocava o jogador a cantar para desbloquear novos cenários. Este jogo não passou da fase de prototipagem mas inspiraria a SCE Studio London a produzir um simulador de karaoke – SingStar.

A selecção Hype!

Gostos são gostos e não se discutem. Mas dêem-se as voltas que se quiser, esta playlist *de SingStar na PS3 é um pouco fraquinha. Seja para seduzir a vizinha do lado, seja para curtir a sério com os amigos, a escolha é limitada. É aqui que entra a magia da SingStore:* playlists *feitas à medida para aqueles momentos especiais. A Hype! ensina como "salvar" o dia com menos de 20 euros no bolso.*

TRÊS MÚSICAS PARA ENGATAR

Porque a melhor forma de conquistar um coração é cantar-lhe ao ouvido...
"Greatest Love Of All" (Whitney Huston)
"Total Eclipse Of The Heart" (Bonnie Tyler)
"Smooth Operator" (Sade)

TRÊS MÚSICAS PARA FESTEJAR

Porque os amigos são para todas as ocasiões
"We Are Family" (Sister Sledge)
"Girls Just Wanna Have Fun" (Cyndi Lauper)
"Walking On Sunshine" (Katrina And The Waves)

TRÊS MÚSICAS PARA ROCKAR

Porque a vida é para ser cantada com os decibéis no máximo
"Teenage Kicks" (The Undertones)
"Pumping On Your Stereo" (Supergrass)
"Song 2" (Blur)

TRÊS MÚSICAS PARA DANÇAR

Porque todos temos um pouco de Fred Astaire dentro de nós
"Superstar" (Jamelia)
"***I Want To Dance With Somebody"*** (Whitney Huston)
"U Can't Touch This" (MC Hammer)

NA NET

Sites Relacionados:
www.singstargame.com
www.myspace.com/singstarvip

Truques e Dicas:
N.D.

pop quiz

Quantos jogos da série SingStar foram editados até à data no mundo inteiro?
21
16
27

Que música canta o actor Bill Murray na famosa cena de karaoke do filme "Lost In Translation"?
Like A Virgin (Madonna)
More Than This (Roxy Music)
Enter Sandman (Metallica)

Pode encontrar as respostas a este questionário na secção Crash

CONDEMNED 2

HÁ JACK DANIELS NO MEU SANGUE

O jogador é Ethan Thomas, polícia caído em desgraça que tem no whiskey o melhor amigo. Talvez seja então a embriaguez que faça um jogo tão promissor parecer tão desfocado do essencial. **NELSON CALVINHO**

Vídeos no DVD

Ethan Thomas não é metade do homem que foi. Uma noite foi o que bastou para lhe pôr a vida e a cabeça do avesso. Perseguir *serial killers* tem destas coisas. Metemo-nos na cabeça deles para lhes perceber as motivações e o método e às tantas são eles que nos controlam os pensamentos e assombram os sonhos. Onze meses depois da noite que colocou este agente do FBI no encalço de Serial Killer X – no primeiro capítulo desta série que ajudou a lançar a Xbox 360 –, Ethan Thomas dá por si noutra noite qualquer a reviver o mesmo pesadelo, uma e outra vez. Como se fosse sempre noite. Aquela noite. O álcool ajudou a diluir as memórias. Tanto que Ethan Thomas já nem percebe se o que se passou naquela noite foi real ou se a realidade é fruto de uma eterna bebedeira. Uma visita é o suficiente para voltar tudo de novo. Uma televisão parece falar consigo. O pesadelo recomeçou e vai ser mesmo transmitido. E em alta definição.

A premissa parece boa. E é. Tanto que o primeiro **Condemned**, um sucesso moderado – foi dos primeiros títulos a ser lançados para a Xbox 360, quando ainda não havia uma base instalada que permitisse grandes ambições de vendas –, acabou por se ver transformado numa futura produção de Hollywood. Não é que se tratasse de um *breakthrough* a nível narrativo, mas a Monolith conseguiu pegar num género batido e dar-lhe alguma frescura interactiva num produto bem pensado para apelar às massas. Um filho da moda nascida dos *serial killers* de filmes como "Seven", "Silence Of The Lambs" ou "Saw" e das séries de televisão sobre investigação forense, como "Profiler" e "CSI", Condemned juntou-lhe uma estética de decadência urbana à David Fincher com as brumas labirínticas de um **Silent Hill** e a brutalidade física de um **Manhunt** e de "Fight Club".

Neste segundo episódio, que responde pelo subtítulo de **Bloodshot**, a Monolith pegou na mesma fórmula e tentou reforçar algumas das características mais distintivas do jogo anterior.

Claro, o sistema de combate. Não é nada comum ter nas mãos um jogo de acção na primeira pessoa que vive do combate corpo a corpo – a perspectiva subjectiva esconde a arma principal de um jogo de pancadaria: o corpo do protagonista. Mas Condemned fê-lo bem, graças a um realismo orgânico que faz com que cada golpe desferido ou sofrido seja sentido na carne. Para isso contribuem dois factores. Um sendo a extrema agressividade dos adversários – drogados, vagabundos, vândalos e outras criaturas de natureza mais fantástica, instigados à violência por um poder externo. Como um exército de zombies sob o efeito de *speed*, investem contra o jogador soltando urros animalescos e com um vigor sobre-humano que só por si nos põem os sentidos em permanente sobressalto. Por outro lado, a Monolith mantém quase sempre o jogador arredado de armas de fogo (curioso, para um agente do FBI). Ao invés de pistolas e caçadeiras, Ethan Thomas tem de improvisar com o entulho que está à mão: canos, barrotes, pernas de camas, pás, garrafas e até assentos de sanita são igualmente mortíferos. Às vezes mais mortíferos que um balázio de caçadeira! Sempre que o jogador se depara com uma nova arma, o jogo mostra um quadro que compara o dano, alcance, velocidade e estado de conservação em relação à arma que se tem na mão. Não deixa de ser surpreendente verificar que a perna de uma cama pode causar mais dano que uma espingarda, mas é isso que o jogo nos tenta impingir.

Com pés, punhos e cabeça

Relativamente ao episódio anterior, Bloodshot destaca-se pela maior variedade – e complexidade – do combate. E por haver, apesar de tudo, uma presença mais frequente de armas de fogo que joga contra o espírito inicial da série.

Há um vasto número de golpes possíveis de realizar mediante combinações de botões. Murros, pontapés, empurrões, bloqueios e alguns golpes "especiais" particularmente violentos, mas também arremesso de objectos e cabeças enfiadas dentro de televisões. O alcoolismo de Ethan Thomas também permite um *twist* interessante: se não se abastecer frequentemente de álcool, os sintomas de abstinência podem fazer-se notar. Ninguém quer ter suores frios e mãos incapazes de segurar uma arma com firmeza quando se está rodeado de gente que vive para nos fazer respirar pela última vez. Jack Daniels e Ethan Thomas: que dupla!

NA NET

Sites Relacionados:
http://condemnedgame.com/

Combate de um lado, investigação do outro: é a vida de um agente do FBI. Luzes ultravioleta para detectar pistas invisíveis a olho nu (impressões digitais, manchas de sangue, pegadas, etc.), espectrómetros para identificar a origem de emissores de ultra-sons, GPS para orientação e uma câmara para fotografar todo o tipo de vestígios. Eis algumas das actividades herdadas do jogo anterior.

A ideia era boa, mas o processo de detecção não passava de uma mera recolha de provas, sem que a ela estivesse associada qualquer análise ou interpretação das cenas do crime. Bloodshot apresenta por fim alguns momentos em que as capacidades indutivas do jogador são postas à prova. Através de diálogos com o laboratório do FBI, e partindo de vestígios como manchas de sangue, buracos de balas ou outros efeitos provocados sobre vítimas e objectos, por vezes determinantes para compreender o que se passou num cenário. Capacidades indutivas? Depende. Chamem-me presunçoso, mas quando me mostram um cadáver com uma insígnia da polícia e me pedem para identificar a profissão; quando existe um buraco de bala nas costas e me perguntam em que zona do corpo se verificou esse ferimento (pescoço, perna?); e quando me fazem olhar para um pé descalço e me dão como hipótese de investigação indicar que esse pé foi amputado (apesar de estar firmemente agarrado ao resto da perna...), não sinto que realmente esteja a ser posto à prova enquanto investigador. Felizmente, noutros momentos sentimos alguma satisfação quando a hipótese que apresentámos foi de facto fruto de alguma observação e raciocínio minimamente esforçados.

A Monolith mantém quase sempre o jogador arredado de armas de fogo (curioso, para um agente do FBI). Ao invés de pistolas e caçadeiras, Ethan Thomas tem de improvisar com o entulho que está à mão: canos, pernas de camas, pás, barrotes, garrafas e até assentos de sanita são igualmente mortíferos.

Decoração de interiores

Condemned é um jogo pesado. Tão pesado que não duvido que algum comprador desprevenido se apanhe com o jogo nas mãos e sucumba, desistindo de jogar ao fim de meia hora, à brutalidade física, à decadência, às vísceras despejadas de um cadáver pacientemente retalhado, às sombras, aos ruídos, aos silêncios, ao lixo, ao ódio, ao Mal. E que não espere sentir conforto num conjunto de virtudes do herói, uma versão urbana moderna de Conan: um farrapo humano, um bêbado, com crises de melancolia e sempre disposto a resolver os problemas ao murro. É difícil sentirmo-nos bem a jogar Bloodshot. É uma viagem em que nos apanhamos constantemente acompanhados da decrepitude e do pior da condição humana – como Manhunt já o tinha feito no passado. É um mérito da direcção artística da Monolith, capaz de gerar atmosferas de tensão psicológica e de suspense quase insuportáveis – a produtora tem no currículo jogos como **Alien Vs. Predator** e **F.E.A.R.**. Em Bloodshot a utilização da palete de cores, de luzes e de sombras, assim como do som, é eficaz na vontade de agir sobre o sistema nervoso do jogador. Zombies, *serial killers*, bonecos suicidas, palhaços assassinos, cabanas no lago, museus, esgotos, laboratórios, hotéis abandonados... A Monolith parece ter feito deste jogo um compêndio de tudo o que é assustador. A cidade de Condemned, onde a noite nunca dorme, parece uma Gotham City interactiva.

Mas não tanto como no primeiro jogo, onde os inimigos pareciam mover-se mais sorrateiramente e mecanismos como a sombra do jogador (sempre à espreita de se fazer confundir com um inimigo que se aproxima pelas costas ou que se esconde numa esquina) eram usados com mais inteligência.

Por outro lado, esta é uma estética – os verdes, castanhos e ocres, a imagem desfocada ou com grão, os ruídos industriais – que desde "Seven" e "Silence Of The Lambs" parece servir de matriz para tudo o que é filme e jogo de terror. Pena que a narrativa, feita em cacos de um puzzle difícil de montar, não esteja à altura das fontes de inspiração. Vejam-se por exemplo o caso dos diálogos proferidos por Ethan Thomas, quase sempre obrigando o jogador a premir um botão num tempo limitado: para quê?

Não me interpretem mal: Condemned 2: Bloodshot está longe de ser um título medíocre. É a sua fria eficácia, em oposição ao potencial que ficou por concretizar, que nos incomoda. Veja-se o exemplo da opção para múltiplos jogadores: um par de modos de jogo para brincar aos polícias e ladrões que parecem ali estar porque sim: não seria melhor investir o tempo e recursos ali gastos a melhorar a aventura a solo?

Bloodshot é uma obra para fãs indefectíveis de acção e terror hardcore. Os mais sensíveis, mantenham-se à margem.

OS PECADOS MORTAIS DA MONOLITH

Numa entrevista ao site IGN, antes do lançamento de Condemned 2, os responsáveis da Monolith fizeram algumas promessas misteriosas em relação ao jogo. A Hype! traduz.

«Bloodshot irá definitivamente responder a muitas questões colocadas durante o primeiro jogo mas, mais importante, os jogadores vão criar uma relação de empatia com Ethan numa multiplicidade de níveis que fazem com que as resoluções do jogo sejam mais pungentes».
Trocado por miúdos: a história não faz grande sentido. Ethan é um farrapo humano com quem ninguém no seu perfeito juízo simpatizará.

«Condemned 2: Bloodshot é um jogo completamente novo. Não é apenas uma melhoria ou uma versão 1.5 em qualquer aspecto».
Trocado por miúdos: Bloodshot melhora alguns aspectos do primeiro jogo, mas basicamente segue a mesma fórmula.

«No que diz respeito à interactividade, estamos sem dúvida a acrescentar muito mais coisas, mas vamos fazê-lo à maneira de Condemned. Isto significa que se existe uma TV no cenário, não podem chegar lá e ligá-la... mas podem pegar num drogado enlouquecido e esmagar a cabeça dele dentro do ecrã».
Trocado por miúdos: é impossível interagir de uma forma lógica com os objectos, mas podemos usá-los para participar em cenas de violência e *gore* gratuitos.

«Bloodshot vai apresentar uma componente multiplayer robusta».
Trocado por miúdos: Bloodshot tem uma componente *multiplayer* banal, que só aparece no jogo porque aparentemente todos os jogos têm de ter *multiplayer*.

Bloodshot apresenta alguns momentos em que as capacidades indutivas do jogador são postas à prova. Através de diálogos com o laboratório do FBI, e partindo de vestígios como manchas de sangue, buracos de balas ou outros efeitos sobre vítimas e objectos, por vezes determinantes para compreender o que se passou num cenário.

CONDEMNED 2

UMA MISTURA COMPETENTE DE ACÇÃO, TERROR, INVESTIGAÇÃO E DIRECÇÃO ARTÍSTICA É ALGO ESVAZIADA PELA LINEARIDADE, ARGUMENTO RETALHADO E UM ESTILO DEMASIADO VISTO.

SISTEMA: X360/PS3 *AUTOR:* MONOLITH PRODUCTIONS
EDITORA: SEGA *DISTRIBUIDORA:* ECOFILMES

O jogador é Ethan Thomas, um agente da Special Crimes Unit. Nesta sequela, o objectivo é encontrar Malcolm Vanhorn, o tio de Leland Vanhorn, mais conhecido como o "Serial Killer X" do primeiro jogo. Mas cedo Malcolm se torna uma vítima de uma trama mais complexa.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Vídeos no DVD

OS DEUSES SAEM À RUA

TESTE

Enquanto o fantasma de Esparta não toma de assalto a PlayStation 3, a Sony põe a galinha de ovos de ouro a render na PSP. Kratos está de volta e esqueceu-se novamente da delicadeza em casa. JORGE VIEIRA

Jogar a God Of War é como ouvir um álbum dos Iron Maiden: já sabemos ao que vamos mas a experiência é sempre compensadora. Se **God Of War 2** elevou a fórmula original à máxima potência (mais paisagens deslumbrantes, mais puzzles, mais *bosses*), Chains Of Olympus é uma espécie de *best of*, versão *light*, adaptado à realidade da PSP, uma consola portátil que precisa de um blockbuster como este para se afirmar, definitivamente, como uma plataforma de jogos de eleição.

Antes de mais, confesso desde já que não partilho da opinião generalizada que a PSP possui um catálogo de jogos mediano. Uma consola que já recebeu títulos como **Lumines**, **Metal Gear Solid: Portable Ops**, **LocoRoco**, **Exit** ou **Patapon** (entre outros jogos concebidos de raiz para a máquina da Sony) está longe de ser uma plataforma menor. Isto para já não falar nas dezenas de adaptações de franchises PS2 que passaram a andar nos bolsos dos casacos dos jogadores portugueses. Afinal de contas, foi este o sonho tornado realidade para milhares de pessoas: levar os seus jogos PlayStation favoritos para toda a parte.

É neste contexto que Chains Of Olympus vale muito mais do que a soma dos seus defeitos. A originalidade do jogo é nula, o argumento é bom mas não possui o carácter épico dos seus antecessores, a campanha é curta, enfim, se estivéssemos a falar de um novo God Of War para a PlayStation 2, a desilusão estava-nos a tocar à porta neste preciso momento.

Chains Of Olympus perde na comparação com os seus dois predecessores, é um facto. Mas caramba, estamos a falar de dois clássicos, duas das obras mais marcantes da presente década! Se voltarmos a colocar os pés no chão e analisarmos o panorama das consolas portáteis, não há nada que chegue aos calcanhares das desventuras de Kratos. Tecnicamente e artisticamente, o novo jogo da Ready At Dawn (o mesmo estúdio que já nos tinha oferecido o divertido **Daxter**) é um portento em miniatura, uma referência a ter em conta para os próximos anos. E qualquer jogo que nos permita embarcar num *ménage a trois* no meio da praça pública vale o seu peso em ouro...

NA NET

Sites Relacionados:
www.us.playstation.com/godofwar_chainsofolympus

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/portable/psp/code/938607.html
www.gamefaqs.com/portable/psp/file/938607/52052

Menos conversa, mais acção

Os eventos de Chains Of Olympus ocorrem dez anos antes do primeiro episódio da série. Desta feita, acompanhamos Kratos na sua viagem de redenção ao serviço dos deuses, pouco tempo depois de ter vendido a alma ao deus da guerra Ares e assassinado a própria mulher e filha. Atenção: qualquer jogo em que controlamos uma personagem capaz de matar os seus entes mais queridos, é um óptimo veículo para descobrirmos o lado negro da Força que há dentro de cada um de nós.

É essa faceta mais sanguinária que sobressai nesta nova aventura. Os combates sucedem-se a um ritmo vertiginoso, havendo tempo para "limpar o sarampo" a todo o tipo de criaturas mitológicas, de harpias a medusas, passando por minotauros, dragões, titãs e tudo o mais que se atravesse ao caminho de Kratos. O guerreiro de Esparta é uma força bruta da natureza e só os ocasionais pesadelos relacionados com a morte da mulher e da filha nos fazem recordar que existe um lampejo de humanidade na ponta das Espadas do Caos que Kratos maneja com mestria. Ok, essa recordação esfuma-se num par de segundos mas é sempre bonito contemplar um grunho musculado a dar um forte abraço na sua pequena cachopa. Mesmo que tudo isso não passe de uma ilusão criada por deuses maldosos.

O que não é ilusão nenhuma é a destreza da Ready At Dawn na adaptação da fórmula God Of War às limitadas capacidades da PSP. Os controlos funcionam muito bem, à excepção dos eventos em que temos de executar certos movimentos predefinidos com o botão analógico. A utilização das teclas L e R para nos evadirmos aos inimigos faz esquecer sem problemas a ausência do manípulo direito dos *gamepads*. A câmara fixa acompanha de forma exemplar o ritmo frenético da acção. E a banda sonora pede meças aos blockbusters de aventuras de Hollywood, se bem que seja conveniente jogar com uns auscultadores no meio da rua para não ter um bando de curiosos à nossa volta seduzidos pelo ribombar de tambores e trompetes.

É verdade que o imaginário God Of War é terreno fértil para incursões ainda mais ousadas – tanto a nível narrativo, como através de novos quebra-cabeças ou provas para múltiplos jogadores – mas a Sony decidiu guardar alguns cartuchos para a inevitável sequela que deverá chegar à PSP daqui a dois ou três anos. Por ora, Chains Of Olympus é motivo mais do que suficiente para se meter a Nintendo DS de férias e descobrir um dos jogos portáteis mais impressionantes dos últimos tempos.

A Universal detém os direitos para a adaptação de God Of War ao mundo do cinema. Um dos pais espirituais da série, David Jaffe, confessou que gostaria de ver o actor Djimon Honsou ("In America"; "Blood Diamond") na pele do sanguinário Kratos.

DIVINAL PSP

*No próximo mês de Junho chega aos escaparates uma edição limitada da PSP. Tingida a vermelho escarlate e com um ameaçador Kratos estampado na retaguarda da consola, este God Of War Entertainment Pack será colocado à venda por 199 dólares (cerca de 130 euros) e é exclusivamente destinado ao mercado norte-americano. Além da consola, o pacote inclui Chains Of Olympus, um voucher que permitirá descarregar gratuitamente da PlayStation Store o jogo para múltiplos jogadores **Syphon Filter: Combat Ops** e o filme "Superbad" da Columbia Pictures. Se nunca importaram nada do estrangeiro, aqui está uma boa oportunidade para o começar a fazer.*

Se analisarmos o panorama das consolas portáteis, não há nada que chegue aos calcanhares das desventuras de Kratos. Tecnicamente e artisticamente, o novo jogo da Ready At Dawn é um portento em miniatura

As contas que o jogo fez

God Of War −

Originalidade ×

Jogar na rua =

Chains of Olympus

9|10

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

CHAINS OF OLYMPUS SERIA UM PASSO AO LADO SE FOSSE EDITADO NA PS2 MAS NO CAMPO DOS JOGOS PORTÁTEIS TRATA-SE DE UMA AUTÊNTICA DÁDIVA DOS DEUSES.

SISTEMA: PSP **AUTOR:** READY AT DAWN **EDITORA:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **DISTRIBUIDORA:** SONY CE PORTUGAL

TESTE

UNIÃO DE FACTO

ARMY OF TWO

Army Of Two lembra aqueles cartoons políticos que fazem os autores temerem pela vida: pega em tudo o que é tema quente da actualidade internacional e usa-o como fonte de divertimento... Mas haverá aqui acção suficientemente válida para justificar tal ousadia?

NELSON CALVINHO

7|10

ARMY OF TWO

ARMY OF TWO É UMA ALTERNATIVA SÉRIE B A HALO 3 E GEARS OF WAR. PARTILHADO COM AMIGOS É DE UM GOZO INCONTORNÁVEL. E É ASSIM QUE DEVE SER JOGADO.

SISTEMA: X360/PS3 AUTOR: EA MONTREAL
EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

Salem e Rios. Dois matulões: um mais velho, corpulento, batido pela guerra e cínico; outro mais jovem, esguio, face bem esculpida e brincalhão. Em comum, o fascínio por troncos bem delineados e armas: quanto maiores, melhores. Juram detestar-se, mas não se largam. Parece um *action movie* dos anos 80, com traços homoeróticos sob uma pele de afirmativa pose *macho*? Não é mera coincidência: Army Of Two é a versão interactiva dos *action heroes* dos tempos em que Stallone e Schwarzenegger levavam magotes de rapazes adolescentes às salas de cinema.
Iraque, Afeganistão, Somália, China: a EA Montreal escolheu bem os barris de pólvora onde se quis sentar. Quase tudo o que foi inimigo dos Estados Unidos nos últimos 15 anos entra neste jogo, onde nem sequer falta um equivalente do furacão Katrina a colocar Miami em estado de sítio, e um porta-aviões com as armas apontadas à capital das Filipinas, Manila.
Com vilões com nomes tão vistosos como Abu Sayyaf, Mohammed Al-Habiib e Ali Yousef, é claro que Army Of Two não teme deixar a impressão de que os fundamentalistas islâmicos são a causa de todos os males (mesmo na China, e não admirava que fossem apontados como causadores do furacão). O jogo nem sequer enjeita meter uns bombistas suicidas pelo meio – chamam-lhes "mártires" – que podemos rebentar com um tiro bem assestado no tronco. Apostamos que Army Of Two vai fazer parte dos favoritos da colecção do realizador Uwe Boll, mas com postura tão politicamente incorrecta e tanto palavrão pelo meio, admira é que este jogo tenha chegado a sair da Electronic Arts, editora anteriormente conhecida por banir do seu catálogo o sangue e a linguagem ordinária. Outros tempos.
Army Of Two faz questão de ostentar uma postura *campy*, orgulha-se do seu mau gosto (alguns jornalistas americanos já lhe apontam o dedo moralista) e faz dele um estilo de jogo onde os protagonistas se mascaram como heróis da *lucha libre* mexicana e "kitam" as armas ("pimp" é a expressão usada) com dourados e metalizados para distribuir a morte em estilo *tuning*. O público adolescente masculino (bom, pelo menos uma parte dele) agradece todas estas opções de personalização.
Há quem diga que Army Of Two faz reflectir sobre temas sérios. Sinceramente, a história não nos podia ser mais indiferente e, como num *action movie* que se preze, só interessa para servir de enquadramento a cenas de acção que devem ser suficientemente bem retratadas para nos fazer dilatar as pupilas e acelerar a batida cardíaca. E consegue? Às vezes.

Engenheiros aggronomos

No centro do furacão estão Salem e Rios, dois mercenários a soldo de PMCs, empresas privadas de serviços militares que actuam em missões suicidas. É em torno do conceito de entreajuda que todo o jogo é montado. A tal ponto que é impossível jogá-lo verdadeiramente sozinho. Se não tivermos um amigo com quem jogar – seja na mesma consola, em ecrã dividido, ou nos vários modos de jogo online – seremos acompanhados por um parceiro virtual, nomeado pelos autores como PAI: Partner Artificial Intelligence. É um segundo-em-comando ao qual o jogador atribui todo o tipo de instruções ofensivas ou defensivas.
O conceito de cooperação mais interessante de Army Of Two é o Aggro Meter. Trata-se de um indicador do nível de hostilidade e de ameaça que cada um dos soldados, Salem e Rios, representa para os inimigos. Quanto mais poderosas e mais "kitadas" forem as armas usadas, ou quanto maior for a cadência de tiro, maior o nível de Aggro (calão inglês para "agressividade"). Se um dos mercenários concentrar toda a Aggro em si, vai atrair todos os inimigos na sua direcção, permitindo ao colega passar despercebido para poder flanquear os inimigos, surpreendendo-os. É muito interessante jogar com esta dinâmica. O sistema usado no caso de um dos soldados ser abatido é igualmente curioso e reforça ainda mais a relação simbiótica entre Salem e Rios. A recuperação dos ferimentos está sempre dependente da aplicação de primeiros socorros administrados pelo parceiro (na maior parte dos jogos, a energia é recuperada através de objectos) que tem primeiro de arrastá-lo para fora da zona de perigo, enquanto beneficia do fogo de cobertura exercido pelo soldado abatido.
São apenas os dois exemplos mais distintivos de uma série de actividades que só podem ser executadas a dois (ver caixa "Academia de combate" para uma lista completa). Só é pena que muitas dessas actividades, algumas de grande utilidade estratégica, só possam ser realizadas nos contextos indicados pelo jogo. Por exemplo, porque não permitir o *back to back* a qualquer momento? De qualquer forma, parabéns para esta iniciativa (já ensaiada por exemplo na vertente multiplayer dos **Splinter Cell** mais recentes), que representa um leque de acções mais diversificado do que na maioria dos jogos de acção do género.
Variedade é efectivamente um ponto acima da média em Army Of Two. Nos cenários (já referidos acima), no armamento – que vai sendo comprado e melhorado em "lojas" que surgem no início e a meio das missões. Na veia do clássico obscuro **kill.switch** ou do recente **Gears Of War**, a acção consiste em ir ganhando palmo a palmo de terreno ao adversário através de tácticas de cobertura e fogo de supressão. Os mapas estão repletos de objectos que podem ser usados como escudo para executar o chamado *blind fire* – o jogador protege-se atrás de um objecto e mete um braço de fora, disparando "às cegas". Às vezes a coisa não funciona bem e dá por si a disparar... contra a parede.

Boys just wanna have fun

Ocasionalmente o jogo foge para abordagens alternativas. Como o nível em que Salem e Rios descem de pára-quedas sobre um alvo localizado no meio de um desfiladeiro de difícil acesso – um conduz o pára-quedas, o outro vai limpando inimigos. Ou outro nível em que o veículo é um hovercraft. Claro que nem sempre as experiências correm bem. O nível do pára-quedas é um exemplo.
Army Of Two nunca renega um certo despreendimento *arcade* que o inspira e mete pelo meio uns pseudo-*bosses* que dificultam uma tarefa de resto pouco complicada. O bom sistema de *checkpoints* e *save points* automáticos garante fluidez da acção, mas também a facilita. De resto, Army Of Two é uma proposta bem mais acessível ao grande público que o já referido Gears Of War – apesar de um sistema de controlo que não tira o melhor partido do conjunto dos botões nos controladores das consolas (na PlayStation 3 é possível recarregar a arma agitando o Sixaxis), o jogo presta-se a disponibilizar vários tipos de ajudas, como um GPS que indica o caminho e os objectivos principais de cada missão.
Como obra que privilegia a cooperação, é com outros humanos que a coisa realmente anima. Já foi referida a possibilidade de jogar na mesma consola, em ecrã dividido (o tamanho dos heróis por vezes dificulta a visibilidade sobre o terreno). É possível completar a campanha principal a meias, mas a acção pode ser transportada para o online, em várias modalidades de dois contra dois. Normalmente a acção passa por cumprir vários objectivos, como escolta de reféns, assassinatos, destruição de alvos, que recompensam cada jogador com um valor monetário. Ganha a equipa que possuir a conta conjunta mais gorda. A compra de armamento introduz um *twist* interessante: a aquisição de armas mais poderosas melhora o desempenho da equipa, mas emagrece a conta da equipa, necessária para a vitória total.
É difícil elevar Army Of Two a referência dos jogos de acção. Tecnicamente, não impressiona: os gráficos são datados, com a pouca qualidade de texturas e de volumes a criarem alguma desorientação e monotonia. No caso da Xbox 360, mais recheada de rivais no género, obras como Gears Of War são mais robustas e apresentam maior profundidade e espectacularidade de acção, enquanto **Halo 3** é o rei do multiplayer. A acção não é tão espectacular, a inteligência artificial tem os seus momentos, os mapas poderiam perturbar os topógrafos mais radicais e é questionável a exploração de temas quentes da actualidade. Mas a vantagem de Army Of Two é exactamente não se levar tão a sério. É um *party game* para amantes de acção que, se calhar, até não têm muito jeito para andar aos tiros. E já não é mau.

No centro do furacão estão dois mercenários, Salem e Rios. É em torno do conceito de entreajuda que todo o jogo é montado. A tal ponto que é impossível jogá-lo verdadeiramente sozinho.

O que mais gostamos no multiplayer: adversários que fogem de nós para se esconderem de cócoras... atrás de um barril de combustível.

NA NET

Sites Relacionados:
www.ea.com/armyoftwo

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/ps3/data/932861.html
www.gamefaqs.com/console/xbox360/data/932860.html

As contas que o jogo fez

Gears Of War

–

3 anos

+

Action heroes

=

Army Of Two

ACADEMIA DE COMBATE

Army Of Two foi completamente pensado para ser jogado a meias. Com a consola ou, preferencialmente, com um amigo. Eis algumas das habilidades que Salem e Rios aprenderam na tropa.

Step Jump: *Um dos soldados encosta-se a uma parede e entrelaça as mãos para elevar o parceiro. O segundo jogador pode saltar para cima de uma plataforma ou ganhar linha de fogo sobre um adversário. Depois, puxa o companheiro que ficou em baixo.*

Back To Back: *Salem e Rios viram-se costas com costas para proteger a retaguarda um do outro. Podem rodopiar para ir limpando o perímetro de adversários num ângulo de 360 graus.*

Driving: *Um pilota um hovercraft, o outro distribui chumbo grosso.*

Kudos: *Salem e Rios podem exprimir o seu contentamento e descontentamento com o parceiro através de um leque de movimentos corporais tão expressivos como uma cabeçada ou um aperto de mão.*

Healing: *Quando um parceiro está ferido, o outro tem de retirá-lo para uma zona segura e administrar os primeiros socorros. Em poucos segundos, o homem abatido está como novo.*

Aggro Meter: *O soldado que disparar mais e com maior perigo atrai os inimigos na sua direcção, permitindo ao parceiro passar despercebido para poder flanquear os inimigos, surpreendendo-os. No nível máximo, é despoletado o modo Overkill: a acção entra em câmara lenta e o dano inflingido aumenta.*

Feign Death: *Um jogador pode fingir que está morto, seja para escapar à morte certa ou para apanhar um inimigo de surpresa.*

Co-op Snipe: *Salem e Rios podem armar-se em atiradores furtivos simultaneamente, de forma a duplicar o dano causado em alvos estratégicos.*

Weapon Swap: *A dupla pode trocar armamento à vontade, conforme as necessidades.*

Riot Shield: *Um dos jogadores pode pegar num escudo antimotim ou arrancar uma porta de um carro protegendo a si e ao seu companheiro. Desta forma, o primeiro pode ir avançando enquanto o segundo abre fogo de cobertura.*

TESTE

FIFA STREET 3

PONTAPÉ P'RÁ FRENTE

FIFA Street 3 tem por conceito o sacrifício de profundidade em detrimento da acessibilidade, realismo a favor de espectacularidade visual. Mas será que a coisa resulta "dentro das quatro linhas"? **NELSON CALVINHO**

Reinventámos a série ao transformar as maiores estrelas do futebol em heróis de acção, graças a uma direcção artística que nos faz olhar duas vezes», explicou o produtor de FIFA Street 3, Joe Nickolls, referindo-se ao traço cartoonesco que retrata os cerca de 250 futebolistas que figuram no novo jogo de futebol de rua da Electronic Arts. O propósito foi atingido. Os rostos de futebolistas como os portugueses Cristiano Ronaldo, Ricardo Carvalho ou Maniche, entre outros, são perfeitamente distinguíveis na ficha de jogador, apesar de parecerem caricaturas traçadas a lápis de cor. Infelizmente, durante a acção os modelos e animações de futebolistas são genéricos e não se distinguem assim tanto uns dos outros. Os cenários, que percorrem favelas brasileiras, topos de edifícios (um deles, o Mediterranean, é inspirado no bairro lisboeta de Alfama), plataformas petrolíferas ou praias, são ricos de detalhe e conduzem o nosso olhar rumo a paragens exóticas que normalmente não associaríamos a uma partida de cinco contra cinco. Em suma, FIFA Street 3 não estica mais além as possibilidades das consolas onde se apresenta, mas tem um ar *cool*, *cartoon* e *over the top* que convém a quem pretende transformar o futebol e os seus protagonistas numa batalha de super-heróis – ou um anúncio da Nike.

Um jogo de super-heróis, muito bem. Que quer ser acessível e intuitivo para todos, porque este jogo é apontado para uma camada de jogadores menos hardcore e mais casual, sem tempo, paciência ou engenho para dominar os complexos comandos ou a Física realista de primos como **FIFA 08** ou **Pro Evolution Soccer**. E é como super-heróis que eles se comportam. Escalar paredes, fazer tabelas nas paredes do recinto (ou na cabeça dos adversários!), dar toques na bola parados ou em movimento, levantar e rematá-la no ar, em pontapé de bicicleta ou à karaté: os movimentos são espectaculares, desafiam a gravidade e parecem mais reminiscentes de artes marciais ou do futebol de praia do que de rua. E, não carecendo de combinações de botões complexas, encadeiam-se de forma fluida.

> **NA NET**
>
> ***Sites Relacionados:***
> *www.fifastreet3.com*
>
> ***Truques e Dicas:***
> Xbox 360: *www.gamefaqs.com/console/xbox360/data/943743.html*
> Outras: *N.D.*

As equipas de FIFA Street 3 aparecem organizadas por temas, como verdadeiras trupes de super-heróis: às selecções nacionais juntam-se as equipas dos "altos", dos "matulões", os antigos campeões mundiais, os veteranos, as promessas ou as estrelas consagradas. Cada plantel tem futebolistas com classes de "poderes" específicos: os Tricksters (brinca na areia), Playmakers (distribuidores de jogo), Finishers (concretizadores) e Enforcers (defesas de marcação), com melhores ou piores capacidades em áreas como a qualidade do passe e do cruzamento, os remates de longe, a marcação ou o drible.

Liga de honra

Infelizmente, em cada história de super-heróis tem de haver um supervilão. Neste caso são os defesas que quase invariavelmente perdem o embate face à gloriosa inevitabilidade do atacante – tudo em prol do golo. Não só os futebolistas não ocupam os espaços com a rapidez e inteligência que deviam, como os cortes só funcionam no *timing* correcto, que é demasiado complicado de acertar para um jogo que se pretendia acessível – especialmente quando a detecção de colisão entre jogadores não funciona assim tão bem: não é invulgar tentar ceifar as pernas a um adversário apenas para ver a perna do nosso defesa atravessar o corpo do opositor. A situação é agravada quando a opção Gamebreaker está ligada: trata-se de um "super poder" activado mediante a repetição de fintas e remates. A execução do Gamebreaker permite aumentar a rapidez da equipa e desferir remates quase indefensáveis, tornando os defesas ainda mais inúteis – tudo em prol do golo. O pior é quando se passa mais tempo a tentar obter o almejado Gamebreaker do que a jogar.

Também não se compreende que não existam funcionalidades elementares como a selecção aleatória de recintos de jogo, um botão para passes de desmarcação (de "ruptura") ou condições meteorológicas. Ou que os modos de jogo presentes sejam tão superficiais, nunca indo além de partidas simples ou com objectivos pré-determinados ou configuráveis, sem tácticas, transferências ou uma "carreira": variam os objectivos (que podem ser personalizados pelo jogador: por exemplo ganha quem marcar primeiro três golos ou quem marcar mais golos num período de tempo determinado), e os adversários – o que vale é o golo. Por estas e por outras é que jogos de desporto, como FIFA Street 3, encontram sempre a redenção nas partidas entre vários jogadores (uns contra os outros ou defendendo as cores da mesma equipa), seja em torno da mesma consola ou no ambiente online da Xbox Live ou PlayStation Network. A competição sempre teve o dom de apimentar até a mais aborrecida ou implausível das propostas. FIFA Street dividiu e continuará a dividir opiniões. Cabe ao leitor saber se pertence ao único grupo demográfico de jogadores que apreciará devidamente esta proposta: os que procuram espectáculo e diversão instantânea, sem grandes exigências de realismo ou profundidade.

X360/PS3 6|10 **DS 4|10**

FIFA STREET 3

O QUE SE VÊ NO ECRÃ É ESPECTACULAR E O JOGO É RELATIVAMENTE ADEQUADO A UM PÚBLICO MAIS CASUAL, MAS ISSO NÃO DESCULPA A FRACA IA E A SUPERFICIALIDADE DOS MODOS DE JOGO.

SISTEMA: X360/PS3/DS AUTOR: EA CANADA
EDITORA: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIDORA: EA PORTUGAL

A banda sonora de FIFA Street 3 conta com o tema "Yah!" do colectivo Buraka Som Sistema. A banda portuguesa vai lançar o seu álbum de estreia "Black Diamond", que conta com participação especial de M.I.A. e DJ Znobia. Mais em www.myspace.com/burakasomsistema.

FUTEBOL NA PONTA DO STYLUS

Na DS FIFA Street 3 impõe naturalmente uma experiência diferente. Mantém-se a abordagem cartoonesca de quem leva o futebol mais como um divertimento do que uma batalha campal. A novidade é o sistema de controlo que usa abundantemente o stylus. Os movimentos dos futebolistas são executados através do d-pad, mas tudo o resto é realizado no ecrã táctil: passes, remates, fintas, cruzamentos obrigam a executar movimentos pré-definidos no ecrã para serem despoletados. Por exemplo: um risco vigoroso lança um remate, enquanto passar a bola implica pressionar a zona do ecrã táctil que corresponde à zona do campo para onde se pretende enviar a bola.
O conceito é engraçado, mas infelizmente a precisão com que os movimentos são transpostos para o recinto deixa muito a desejar e compromete a fluidez das partidas e o divertimento oferecido ao jogador. E lá se vai a simplificação pretendida pela série. Sublinhe-se que é um método de controlo opcional. A possibilidade de usar apenas os botões da consola existe. Mas nada disfarça a jogabilidade linear e rudimentar desta versão – uma sequência infinita de corre-passa-chuta que cansa sem pensar duas vezes.

As contas que o jogo fez

FIFA 08
+
Super-heróis
–
IA
=
FIFA Street 3

TESTE

SINS OF A SOLAR EMPIRE
DOCE PECADO

Sins Of A Solar Empire é um Civilization nas estrelas que decorre em tempo real. O melhor do planeamento económico, cultural, diplomático e militar ascende ao espaço para um memorável jogo de estratégia. **FREDERICO TEIXEIRA**

Estava tranquilamente a gerir o meu império intergaláctico quando recebo a mensagem de que tinha a cabeça a prémio. Éramos cinco a jogar online e fui quem ofereceu menos dinheiro ao líder dos piratas. Se não mudasse a situação, em escassos minutos o meu império estaria a braços com um ataque pirata que iria atrasar seriamente o meu processo de expansão, colocando-me na posição mais ingrata dos cinco participantes na partida. Resolvi pagar mais 500 créditos aos salteadores, passando a batata quente para outro jogador. E ele fez o mesmo. Andámos os cinco num leilão online a tentar entalar o próximo. O mais perverso é que o líder dos piratas, uma facção controlada pelo computador, ficava com capacidade para efectuar uma incursão cada vez mais ameaçadora à medida que enchia os bolsos.

Não fui o vencedor da partida mas ainda consegui subjugar dois adversários com a preciosa ajuda destes ataques corsários. Ah...o prazer de ver o meu brasão a espalhar-se planeta ante planeta! Ou observar a minha frota principal a preparar-se para uma invasão em grande escala – eram centenas de naves de todos os portes e propósitos a desenharem um quadrado de morte que aniquilava cada sistema por onde passava. E não me vou esquecer da grandiosa batalha que me condenou: tal como num duelo de cowboys, a minha armada confrontou-se com a do jogador "Klingon12" na zona gravitacional do Sol... dois mastodontes que caminharam um em direcção ao outro montando um glorioso espectáculo pirotécnico de plasma, explosões, mísseis e feixes luminosos que lembrava o derradeiro confronto do último episódio da velha trilogia "Star Wars". Capitulei, mas com estilo. E até pude gravar um vídeo do confronto com um simples clique num botão, bem como repetir a mesmíssima batalha contra o computador, já que também é possível gravar estes confrontos online para treiná-los a solo, ou para continuá-los online caso as partes envolvidas entendam que já deviam estar na cama a dormir.

O melhor da estratégia

À semelhança de **Civilization**, Sins Of A Solar Empire é um jogo de exploração, expansão e conquista, desprovido de modo de campanha. Existem dezenas de mapas disponíveis e há ainda a possibilidade de criar novos espaços rapidamente, através

NA NET

Sites Relacionados:
www.sinsofasolarempire.com
www.ironcladgames.com
www.stardock.com/products/?tab=mygames

Truques e Dicas
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/935993.html

As contas que o jogo fez

de uma ferramenta própria e fácil de usar. Ou seja, estamos a falar de um título com uma estrutura de jogo aberta, daqueles que podemos repetir vezes sem conta. E também é um jogo que requer tempo, já que uma simples partida para dois jogadores num mapa com meia dúzia de planetas habitáveis pode ascender a duas ou mais horas. Imagine-se o tempo que demora um jogo com dez pessoas e centenas de estrelas por explorar.

O objectivo é sempre o mesmo: ser o único governante na galáxia. Mas para atingir essa meta os jogadores podem seguir vários trajectos. Por exemplo, quem escolher a facção Trader Emergency Coalition tem mais facilidade em estabelecer uma economia forte, capaz de gerar muito dinheiro para construir forças militares ou subornar piratas. Já quem opta pelos The Advent adquire a capacidade de pensar colectivamente, ideal para o progresso científico ou para evangelizar culturalmente os planetas vizinhos. Por fim, existem os Vasari, uma civilização que lembra a indústria automóvel alemã – com naves caras, resistentes e fiáveis.

Diplomaticamente, os confrontos que envolvem múltiplas equipas de dois jogadores são os mais interessantes. Torna-se essencial saber mimar a equipa certa, forjando alianças temporárias e efectuando acordos mercantis que fazem disparar as receitas de ambas as partes. Neste plano, Sins Of A Solar Empire força uma dinâmica de socialização activa que é bastante atraente – seja com outros jogadores online, ou até nos relacionamentos com uma inteligência artificial competente.

Um sacrifício nunca vem só

Em última análise, o grande apelo deste título da autoria dos mesmos criadores de **Homeworld Cataclism** passa pelos sacrifícios e limites que impõe ao jogador, obrigando à tomada de decisões verdadeiramente estratégicas. Por exemplo, existe um limite para o número de estruturas que um jogador pode instalar na superfície e na órbita de cada planeta. Será que interessa sobretudo construir mais um laboratório para poder pesquisar novas tecnologias ou a escolha recai sobre colectores de minério e portos mercantis? Será prudente investir em defesas estacionárias, já que se trata de uma zona na fronteira com outro império, ou deve dar-se prioridade a um estaleiro de naves de grande porte, uma vez que estas demoram muito tempo a viajar até à frente de combate? É impossível ter tudo, os produtores asseguraram-nos disso. Como tal, o jogador tem de ponderar bem cada decisão, o que por sua vez torna essencial um aspecto que muitas vezes é menosprezado pelos jogos de estratégia: a informação. Saber qual o estado dos adversários, onde é que as suas forças estão ou onde é que podemos desferir um golpe sem dar o flanco é vital. As naves levam bastante tempo a deslocar-se de uma ponta à outra da rede de planetas e o jogador não pode criar defesas sólidas em todos os locais, caso contrário deixa de ter espaço para investir em estruturas que aumentem o fluxo de recursos, a pesquisa, a expansão cultural ou a criação de novas unidades. A construção de um império obriga a um delicado exercício de reflexão, para equilibrar os diversos factores da forma mais funcional possível.

A minha armada confrontou-se com a do jogador "Klingon12" na zona gravitacional do Sol... dois mastodontes que caminharam um em direcção ao outro montando um glorioso espectáculo pirotécnico de plasma, explosões, mísseis e feixes luminosos.

9|10

SINS OF A SOLAR EMPIRE

EXPLORAÇÃO, COLONIZAÇÃO E BATALHAS GALÁCTICAS NUNCA FORAM TÃO DESAFIANTES, SEJA ONLINE OU CONTRA O COMPUTADOR.

SISTEMA: PC AUTOR: IRONCLAD GAMES EDITORA: STARDOCK SYSTEMS DISTRIBUIDORA: STARDOCK SYSTEMS

Sentimos que as decisões de microgestão têm um real impacto no panorama mais global, o que por sua vez leva o jogador a fazer uma leitura impessoal e calculista do que se passa no mapa, por exemplo, quando é atacado em diversos locais em simultâneo e tem de optar qual deve ser defendido.

Muitos jogos de estratégia pecam por apostar excessivamente num sistema de micro feudos (sejam bases, cidades, países ou planetas), isto é, pequenas zonas cujo único ponto em comum é a cor no mapa e o facto de contribuírem para a mesma árvore de tecnologias. No que respeita a Sins Of A Solar Empire, a Ironclad desenvolveu um complexo sistema de interdependências no qual cada planeta colonizado contribui com uma pequena parte da produção económica, científica e cultural. Desta forma, sentimos que as decisões de microgestão têm um real impacto no panorama mais global, o que por sua vez leva o jogador a fazer uma leitura impessoal e calculista do que se passa no mapa, por exemplo, quando é atacado em diversos locais em simultâneo e tem de optar qual deve ser defendido.

Interface de luxo

Sins Of A Solar Empire foi criado pela Ironclad Games mas é editado pela Stardock Systems, autora de um dos melhores jogos de estratégia dos últimos anos: **Galactic Civilizations 2**. E o ***know-how*** da Stardock a criar interfaces inovadoras e robustas foi partilhado com a Ironclad, algo que está bem patente em Sins Of A Solar Empire. Desde a simples gestão de grupos de combate à possibilidade de automatizar todos os aspectos como a exploração, colonização e construção, o título da Ironclad é um bom exemplo de como conceber um mecanismo que permite ao jogador manipular um mundo virtual de forma prática e bem informada. O grau de detalhe vai ao ponto de ser possível interagir rigorosamente com todos os objectos (colónias, naves, estaleiros, laboratórios, entre muitos outros) mediante apenas um clique do rato, a qualquer altura do jogo, quer se esteja próximo da acção a observar um planeta a ser bombardeado ou sob uma perspectiva alargada que abrange todo o mapa.

Em jeito de conclusão, temos de confessar que apesar da acção decorrer em tempo real, este é um jogo cujo ritmo e interface estão estruturados de forma a agradar sobretudo aos adeptos de velhos jogos de estratégia por turnos como **Masters Of Orion**, **Stars!** ou Civilization. E quem estiver disposto a pagar cerca de 50 euros recebe em casa uma gorda embalagem da edição de coleccionador, cheia de mapas, posters, árvores tecnológicas e claro, a banda sonora do jogo, que lembra as orquestrações de John Williams para a saga "Star Wars". Um jogo imperdível, profundo e imaculado, que vai deixar a almofada cheia de ciúmes noite após noite.

DISPONÍVEL APENAS VIA INTERNET

Divorciada do mercado de retalho, pelo menos na Europa, a Stardock apenas disponibiliza Sins Of A Solar Empire através de um sistema de encomendas online em www.stardock.com/products/?tab=mygames. Os que preferirem podem poupar cinco euros para receber o jogo via electrónica numa plataforma de distribuição digital semelhante ao Steam ou, em alternativa, gastam mais uns trocados para ter o produto físico entregue em casa...

TESTE

LOST
FUMO NEGRO

A Ubisoft Montreal e os autores da série “Lost” uniram esforços para criar uma versão interactiva da ilha mais misteriosa da televisão. Infelizmente o resultado não foi o que se esperava. **FREDERICO TEIXEIRA**

O que faz de "Lost" uma série televisiva de referência? Podem ser os protagonistas, na sua maioria imperfeitos mas carismáticos. Ou os *cliffhangers* que separam cada intervalo comercial e cada novo episódio, criando ansiedade no telespectador. Também há mérito na capacidade de fugir à previsibilidade das telenovelas, fruto de um enredo repleto de arcos narrativos complexos. Não menosprezando o trabalho de realização e montagem, que imprimem um ritmo frenético a tudo o que acontece numa misteriosa ilha do Pacífico. Desde o primeiro episódio, "Lost" sempre teve argumentos suficientes para conquistar fãs por esse mundo fora e foi por isso que bateu recordes de audiência em diversos países.

Um batalhão de seguidores é visto como uma oportunidade comercial para outros meios de entretenimento: a indústria de videojogos, por exemplo. E foi essa a razão pela qual o jogo nasceu, numa sala de reuniões onde os três principais argumentistas da série (J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof) e elementos da Ubisoft bolavam ideias para o formato interactivo. O grupo de trabalho chegou à conclusão que o jogador interpretaria uma nova personagem, externa ao elenco da série, e que a acção iria decorrer durante as duas primeiras temporadas televisivas – até porque as restantes ainda não estavam escritas na altura. Também ficou decidido que Lost seria uma aventura com momentos de acção intensa, exploração e resolução de enigmas, numa réplica virtual da misteriosa ilha de paisagens verdejantes que serve de palco para a acção. Logo de seguida, o director de Arte da Ubisoft foi à ilha do Havai onde é filmada a série recolher material fotográfico, enquanto um batalhão de artistas gráficos criavam modelos digitais a partir de uma biblioteca de objectos e cenários fornecida pela estação televisiva ABC.

All is Lost

O facto de o protagonista ser uma personagem "sem cadastro" deu mais alguma margem criativa à Ubisoft e, teoricamente, é uma vantagem para o jogador que pode assim interagir com qualquer elemento do grupo de sobreviventes sem preconceitos, bem como explorar a ilha livremente. Mas algo correu mal na materialização deste conceito e, de alguma forma, passámos da possibilidade de estabelecer um relacionamento com personagens como Kate, Sawyer, Jack ou Locke para uma linear troca de frases soltas, globalmente desinteressantes e criadas para aproveitar *one liners* da série televisiva. Não é difícil imaginar a equipa da Ubisoft a ver os episódios de bloco na mão, tomando nota dos elementos para usar no jogo: «Olha, ele escondeu-se atrás de um arbusto a fugir de uma nuvem de fumo negro, vamos aproveitar isto!». Uns meses depois o pobre jogador tem de realizar inúmeras missões onde foge do mesmo fumo escondendo-se atrás de dezenas de arbustos.

Não temos nada contra os mecanismos de repetição existentes nos jogos. Nalguns casos são gratificantes e, claro, são uma forma dos produtores conterem despesas. Mas quando se cria a adaptação de uma série televisiva conhecida pelo efeito surpresa e pelo ritmo, não se pode colocar o jogador sistematicamente de rabo para o ar a apanhar cocos e papaias para fazer trocas mercantis com outras personagens, nem se pode reciclar sempre o mesmo inimigo que por acaso está preso em cima de uma árvore - o que poupa trabalho na programação de uma inteligência artificial.

Nos momentos em que Lost não se está a repetir, até consegue ter alguma envolvência. Os cenários são bastante detalhados e podem explorar-se diversos locais da série, como a praia onde os protagonistas habitam, a misteriosa escotilha ou o galeão Black Rock.

NA NET

Sites Relacionados:

http://lostgame.us.ubi.com

http://abc.go.com/primetime/lost/

Truques e Dicas:

PC - www.gamefaqs.com/computer/doswin/game/933473.html

PS3 - www.gamefaqs.com/console/ps3/game/942290.html

O facto de o protagonista ser uma personagem "sem cadastro" deu mais alguma margem criativa à Ubisoft e, teoricamente, é uma vantagem para o jogador que pode assim interagir com qualquer elemento do grupo de sobreviventes sem preconceitos, bem como explorar a ilha livremente.

TRIVIA

- ***22 de Setembro de 2004 é a data em que ocorre o desastre de avião que serve de ponto de partida para a série "Lost" e é o dia da première da série na estação televisiva ABC.***
- ***Os dois episódios-piloto da série foram os mais dispendiosos de sempre na história televisiva: custaram entre 10 e 14 milhões de dólares, sendo que na altura a quantia típica rondava os quatro milhões. Perto de 19 milhões de norte-americanos acompanharam esta emissão.***
- ***John Locke, uma das personagens de "Lost", também é o nome de um filósofo inglês do século XIX que descrevia o ser humano como tabula rasa (a mente humana nasceria como uma folha em branco gradualmente preenchida pelo conhecimento através do contacto com o mundo).***

As contas que o jogo fez

"Lost" – Efeito Surpresa × Repetição = Lost

PC 3/10 PS3 4/10

LOST

UM TÍTULO DE AVENTURA COM ACÇÃO, DIÁLOGOS, EXPLORAÇÃO E RESOLUÇÃO DE ENIGMAS QUE SE PREOCUPA EM ADOPTAR O ESTILO DE "LOST" E POUCO COM A ESSÊNCIA DA SÉRIE.

SISTEMA: PC/PS3 AUTOR: UBISOFT MONTREAL EDITORA: UBISOFT DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

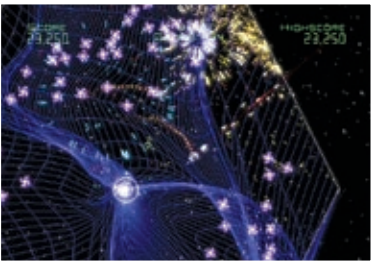
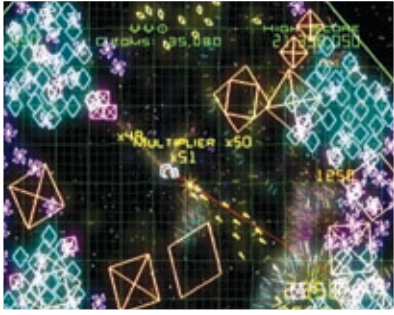
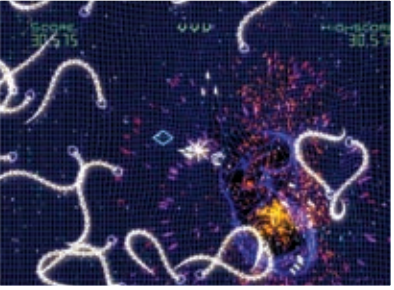
A Ubisoft gastou pouco tempo a criar um título que captasse a essência de "Lost" e muito a implementar o livro de estilos de da série – o logótipo, os flashbacks, as câmaras de movimento rápido, os insultos de Sawyer e um amplo leque de opções estéticas e normas técnicas.

Contudo, estes são os poucos locais onde o jogador pode deambular livremente. Ao entrar na selva que separa as diversas áreas de interesse da ilha, o jogador tem de seguir um caminho pré-definido, e se não o fizer é automaticamente transportado para o começo do nível. A par de captar o detalhe gráfico dos cenários e das personagens (ainda que na maioria dos casos as vozes não sejam interpretadas pelos próprios actores), o jogo roça a intensidade dos episódios televisivos num par de situações em que o protagonista está em fuga, já perto do final da aventura – que é relativamente curta.

Forma sobre conteúdo

Percorrendo o jogo de fio a pavio, a ideia que transparece é que a Ubisoft gastou pouco tempo a criar um título que captasse a essência de "Lost" e muito a implementar o livro de estilos da série - o logótipo, os *flashbacks*, as câmaras de movimento rápido, os insultos de Sawyer e um amplo leque de opções estéticas e normas técnicas que atraem pessoas para a série mas imperceptíveis para a maioria. Por exemplo, ao regressar ao título para continuar a aventura, os fãs da série vão apreciar os segundos em que aparecem as cenas dos "episódios" anteriores. Mas é um exagero ter estas mesmas sequências periodicamente, durante a mesma sessão de jogo.

Não é só a Ubisoft que tem culpa no cartório. É difícil «criar um jogo sobre uma série cheia de questões pendentes sem obter uma única resposta», como confessou o produtor do jogo, Gadi Pollack. Torna-se complicado trabalhar um enredo nestas condições, sem saber até onde se pode ir, que novos ângulos se podem explorar. Este excesso de zelo é particularmente comum na adaptação de séries televisivas ou filmes em torno dos quais estão programadas sequelas, e acaba por condenar a narrativa do seu congénere interactivo.

Lost é uma desilusão ao quadrado: não está à altura das expectativas dos fãs da série (e o jogo é naturalmente orientado para esse público), nem corresponde à imagem criativa e artística pela qual os estúdios de Montreal da Ubisoft ficaram conhecidos em séries como **Splinter Cell** e **Prince Of Persia**. Por fim, não sabemos o que se passou na produção da versão para PC, que apresenta um dos piores esquemas de controlo dos últimos anos e não consagra a possibilidade de reconfigurar as funções das teclas.

BLU-RAY VAZIO

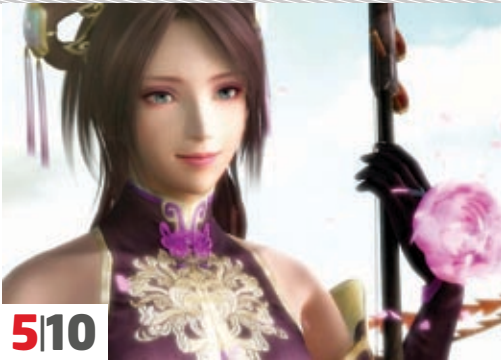
Quando se cria um jogo orientado para uma base de fãs tão ampla como a de "Lost", não é difícil arranjar vídeos de making-of, fundos de ecrã e outros extras que possam criar uma mais-valia para os compradores do jogo. Neste caso, o mais curioso é que a equipa até produziu este material e disponibilizou-o ao público, mas não o incluiu no próprio jogo, apesar de sobrar espaço no disco para tal. Valha-nos o DVD da Hype! que contém esse material.

8|10

GEOMETRY WARS: GALAXIES
SISTEMA: *WII/DS*
AUTOR: *KUJU ENTERTAINMENT*
EDITORA: *VIVENDI UNIVERSAL*
DISTRIBUIDORA: *INFOCAPITAL*

GEOMETRY WARS: GALAXIES
A TRIPE DO SÉCULO XXI

Geometry Wars pegou em Asteroids e Space Invaders e tornou-os *cool* aos olhos da nova geração de jogadores. Há algo de mágico nesta fórmula, uma interminável sucessão de tiroteios e fintas à morte embrulhadas em imagens psicadélicas e música trance. Geometry Wars explora bem nas consolas Nintendo as particularidades de cada interface. Na DS, a utilização do stylus para controlar a direcção dos tiros é intuitiva e funciona sem problemas. Apontar o Wii Remote ao televisor para orientar os disparos também não merece grandes reparos, embora ocasionalmente o tempo de resposta não seja tão preciso como seria desejável. Resolvido o problema dos controlos, a Kuju teve engenho para criar mais de 60 novos cenários cujo design varia de nível para nível e onde podemos recorrer a um aparelho (o drone) que, por exemplo, nos protege a retaguarda ou recolhe os Geoms que garantem o desbloqueio de novas armas e planetas. Esgotada a campanha a solo, sobram várias provas em que testamos os reflexos contra um amigo ou tentamos bater os recordes afixados por jogadores de todo o mundo. ***J.V.***

5|10

Dynasty Warriors 6

SISTEMA: *X360/PS3* AUTOR: *OMEGA FORCE* EDITORA: *KOEI*
DISTRIBUIDORA: *VIRGIN PLAY*

Um clássico literário do final do século XIV, o "Romance Dos Três Reinos" descreve a luta pela sucessão que se seguiu na China à queda da dinastia Han e a repartição do império em três reinos: Wei, Shu e Wu. As histórias desta novela são o palco predilecto de Dynasty Warriors, uma série de *hack n' slash* que se estreia finalmente nas consolas de nova geração. O jogo coloca-nos na pele de vários guerreiros que participam em épicas batalhas contra centenas de inimigos. Cada personagem possui armas e habilidades especiais que lhes permitem avançar no terreno como faca quente em manteiga, mas existem *bosses* e gigantescas criaturas que requerem um pouco mais de estratégia para serem derrotados. Para além da campanha a solo, existe ainda um punhado de desafios avulso para testar a nossa perícia, sendo possível comparar as prestações com os recordes obtidos por jogadores de todo o mundo. Só é pena que o espalhafato da série Dynasty Warriors fique aquém do charme de um Devil May Cry. ***J.V.***

MEDAL OF HONOR: HEROES 2
EM TERRA DE CEGOS...

Os controlos de Heroes 2 funcionam bem, embora ainda causem alguma atrapalhação. Pronto, está respondida a questão mais popular sempre que sai um jogo de acção na primeira pessoa para a Wii mas, em termos de experiência de jogo, e quando comparado com a concorrência (tendo em conta todas as plataformas), Heroes 2 deixa muito a desejar. Basicamente, toda a campanha a solo consiste numa progressão linear, repleta de inimigos que não conseguem fazer mais do que correr de gatilho a fundo em direcção ao jogador ou esperar atrás de caixotes, apenas para se levantarem de costas para a acção ou meterem a cabeça de fora à espera de levar um balázio na cara. Por vezes deparamo-nos com os nossos homens a trocarem tiros com os inimigos, separados por 50 centímetros... e sem conseguirem acertar no alvo. Já jogar online contra humanos de todo o mundo é bastante divertido, ainda que saiba a pouco ter apenas quatro modos de jogo. Em jeito de bónus, Heroes 2 oferece ainda o agradável modo *arcade*, onde o jogador apenas precisa de disparar sobre os inimigos e recarregar a arma, tal como no clássico Virtua Cop. ***G.B.***

5|10

MEDAL OF HONOR: HEROES 2
SISTEMA: *WII*
AUTOR: *EA CANADA*
EDITORA: *ELECTRONIC ARTS*
DISTRIBUIDORA: *EA PORTUGAL*

6|10

Pro Evolution Soccer 2008

SISTEMA: *PSP/DS* AUTOR: *KONAMI* EDITORA: *KONAMI*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES (PSP) / CONCENTRA (DS)*

Um jogo deve dar sempre ao jogador as ferramentas necessárias para que ele seja bem-sucedido. Desta forma, mesmo quando perde, sente que falhou porque a máquina foi melhor, e não porque as limitações do jogo ou da consola lhe castraram o desempenho. As versões portáteis de Pro Evolution Soccer 2008 parecem ter esquecido esse princípio. Em termos visuais, é óptimo que a versão para a PSP seja tão semelhante à da PS2. No entanto, há um preço a pagar: os adversários comportam-se da mesma forma em ambas as consolas, uma situação injusta para o jogador que na portátil da Sony não tem acesso às funcionalidades dos botões R2 e L2. Já a DS aborda o jogo de uma forma diferente, apresentando uma jogabilidade agradável. O pior desta versão são os guarda-redes e os árbitros, cujos desempenhos por vezes não fazem sentido. De resto ambas as versões oferecem uma variedade razoável de modos de jogo para divertidas futeboladas a solo ou acompanhado. ***G.B.***

6|10

Ratchet & Clank: Uma Questão De Tamanho

SISTEMA: *PLAYSTATION 2* AUTOR: *HIGH IMPACT* EDITORA: *SONY COMPUTER ENTERTAINMENT* DISTRIBUIDORA: *SONY CE PORTUGAL*

Uma Questão De Tamanho é o primeiro título da High Impact, uma produtora externa à Insomniac, a criadora da série. Curiosamente, a maior parte da equipa que produziu este título trabalhou no jogo original e tentou ser o mais fiel ao espírito de Ratchet & Clank. Algo que conseguiu na perfeição, também graças aos actores que deram a voz, ao compositor da música e ao guionista do jogo, os mesmos que participaram na estreia destes heróis. Marcas deste regresso às origens é o humor à base de *gags* e as constantes reviravoltas do enredo. Outro elemento é a maior aposta na acção de plataformas, algo que caracterizou fortemente o título original. Tudo junto dá uma colectânea de bons momentos divertidos, cheios de acção intensa e de variedade. Pena que esta conversão para PS2 apresente uma câmara algo anárquica e alguns soluços, algo que prejudica a experiência de jogo. ***R.G.A.***

5|10

Os Sims (História de) Náufragos

SISTEMA: *PC/WII/PS2/PSP* AUTOR: *MAXIS*
EDITORA: *ELECTRONIC ARTS* DISTRIBUIDORA: *EA PORTUGAL*

Os Sims História de Náufragos, para PC, não é uma experiência recompensadora. O estarmos sós com um Sim e explorar uma ilha, ao mesmo tempo que se tem de urinar, lavar, comer e dormir, é um teste à paciência. É frustrante estar-se à beira de completar um objectivo importante e de repente ter de suspendê-lo porque o Sim tem de se lavar... Para compensar, existe um modo clássico de jogo, onde o jogador replica o estilo habitual da série. Nas consolas a experiência é um pouco mais interessante. Os Sims não deixam de se preocupar com a higiene e com as necessidades básicas, mas o ritmo das descobertas proporciona um maior sentimento de progressão. Tudo porque os encontros sociais acontecem mais cedo que na versão PC e a história desenrola-se mais depressa. A tentativa de introduzir elementos de aventura na série é de louvar. Porém o ritmo é uma característica a considerar. ***R.G.A.***

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
CONFLITO INTERNO

«Normalmente, quando se vê um negro ou uma mulher como presidente, significa que um asteróide está prestes a embater contra a Estátua da Liberdade», brincava Jon Stewart na cerimónia dos Óscares deste ano. Terá sido um acontecimento semelhante que motivou a queda do asteróide que dizimou 90 por cento da população de Dark Conflict? Neste jogo de estratégia por turnos, o mundo está de pantanas, *gangs* pilham e destroem e o jogador, só para ser do contra, assume o comando de uma unidade militar que defende os fracos e oprimidos. A narrativa e os seus diálogos *campy*, inicialmente divertidos, acabam por se tornar repetitivos, com o jogador a ter de eliminar várias vezes o mesmo arqui-inimigo em mapas demasiado semelhantes. Por outro lado, e a manter a boa tradição da série, o campo de batalha de Dark Conflict é viciante, simples e dinâmico o suficiente para os que agora chegam ao género, mas com uma profundidade táctica que apelará aos veteranos. Pode ser jogado online e em rede – vias pelas quais é também possível aceder a mapas de jogo feitos por utilizadores de todo o mundo. ***G.B.***

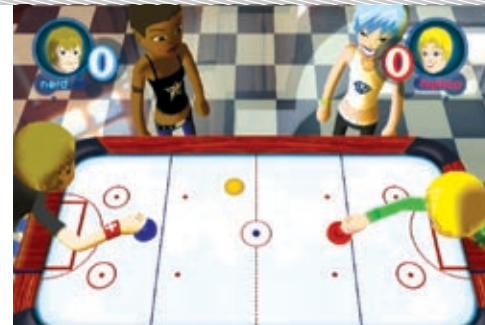
6|10

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
SISTEMA: *DS*
AUTOR: *INTELLIGENT SYSTEMS*
EDITORA: *NINTENDO*
DISTRIBUIDORA: *CONCENTRA*

Game Party

SISTEMA: *WII*
AUTOR: *MIDWAY*
EDITORA: *MIDWAY*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

1|10

Game Party é muito mau. Poderia apontar-se para o razoável, mas não se consegue chegar a tanto. Este título da Midway tenta imitar, e mal, o sucesso e a fórmula de **Wii Sports**: Miis e uma jogabilidade minimalista. Como a Nintendo é muito restritiva em relação aos Miis, a Midway teve que encontrar substitutos à altura. Não o conseguiu, mas a estética destes seres virtuais pode ser uma questão de gosto. Em relação à jogabilidade minimalista... Pode-se afirmar que a produtora decidiu levar ao extremo a noção de mínimo, com o Wii Remote a ter uma certa dificuldade em comunicar com a consola. Os jogos chegam ao limiar da injogabilidade, principalmente nas opções Table Hockey, mais conhecido por Air Hockey, e Skill Ball, um jogo cujo objectivo é acertar com uma bola em buracos pontuados. Existem ainda dois aspectos negativos a referir. Em primeiro lugar, não houve nenhum esforço em localizar para a Europa o Trivia. É sempre interessante responder quantos *innings* fez um jogador qualquer de basebol num ano do século XX. Em segundo lugar: onde está a diversão que o título promete? ***R.G.A.***

LOST PLANET
ACÇÃO RESFRIADA

Há no universo da crítica especializada quem tenha sucumbido à tentação de classificar mal este Lost Planet por ser uma versão inferior à originalmente lançada há um ano na Xbox 360 – como se fosse expectável que os jogadores possuíssem ambas as consolas. Por cá comparamo-lo com as outras propostas PS3 e, nessa perspectiva, Lost Planet é apenas razoável: gráficos pixelizados, texturas trapalhonas, contrastes e brilhos mal adaptados destacam-se pelo deficiente aproveitamento das potencialidades da PS3. E depois as preguiças do costume na Capcom: as moedas espalhadas pelo jogo que na X360 desbloqueavam Achievements permanecem na PS3... mas não servem para nada. Tirando isso, continua a ser um linear mas envolvente jogo de acção. Que vai buscar coordenadas aos filmes "The Thing" e "Starship Troopers" para enterrar o jogador em metros de neve num planeta infestado de monstros (pequenos ou de tamanho de arranha-céus), piratas e *mechs*, onde espaços abertos e inóspitos contrastam com áreas pequenas e claustrofóbicas. Nada que o resgate da linearidade e da sensação de que o jogo acaba como começa. O *multiplayer*, não sendo do mais inventivo, vicia sem aviso. ***N.C.***

6|10

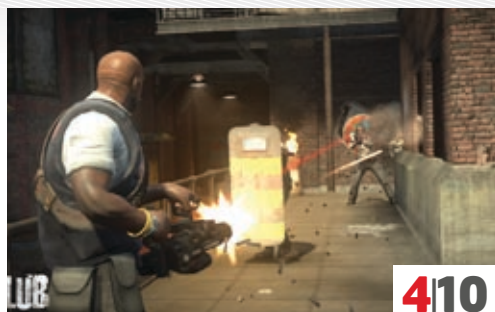
LOST PLANET
SISTEMA: *PLAYSTATION 3*
AUTOR: *CAPCOM*
EDITORA: *CAPCOM*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

2|10

Bleach: Shattered Blade

SISTEMA: *WII* AUTOR: *POLYGON MAGIC* EDITORA: *SEGA* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Embora seja baseado na série japonesa Manga "Bleach" – campeã de vendas e vencedora de prémios –, este jogo é facilmente um dos piores do seu género. Descende da escola de **Street Fighter** e afins, mas todo ele transpira mediocridade. Não há qualquer contextualização narrativa, os (escassos) diálogos são péssimos, e o controlo dos combates é básico e pouco funcional. Metade dos acessos ao disco (loadings) são mais longos do que a duração dos combates. A acção acontece nos modos Arcade (enfrentar todas as personagens do jogo) e Versus, onde podemos enfrentar outro humano, desafiar a consola, ou ficar a ver a consola a jogar contra si própria (!). Existe também o modo Episode, que supostamente devia ser uma aventura com uma narrativa e tudo mais, mas que se resume a um diálogo inicial, um punhado de combates, outro diálogo, um *boss* e uma última conversa seguida de créditos finais. Em meia horita a coisa está resolvida. Sim, este modo pode ser repetido com duas outras personagens diferentes, mas para quê sujeitarem-se a isso? ***G.B.***

4|10

The Club

SISTEMA: *PC* AUTOR: *BIZARRE CREATIONS* EDITORA: *SEGA* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Matar muito, rápido e com estilo é a proposta de The Club, o novo jogo de tiros da Bizarre Creations. Recrutado para um grupo de combatentes que batalham até à morte para satisfazer uma audiência rica, o jogador tem de enfrentar desafios como descobrir a saída de um nível ou andar às voltas num recinto, sempre com o dedo no gatilho para ganhar mais pontos e, secundariamente, sobreviver. Mais cedo do que o desejável, estes objectivos saturam o jogador, com a ajuda de uma mão cheia de níveis genéricos e repletos de locais inacessíveis. O que salva o jogo do descalabro são mesmo os desafios online, nos quais os bons e velhos modos de Deathmatch e Team Deathmatch se mostram uma forma simples e eficaz de entretenimento. Comparativamente com a versão de consolas analisadas na edição passada, esta adaptação PC está igual à versão Xbox 360 – e por igual entenda-se que até as teclas do comando da consola aparecem nos menus do PC. ***F.T.***

7|10

Buzz! Junior: Dino Mania

SISTEMA: *PLAYSTATION 2* AUTOR: *COHORT STUDIOS* EDITORA: *SONY COMPUTER ENTERTAINMENT* DISTRIBUIDORA: *SONY CE PORTUGAL*

Parafraseando os treinadores de bancada: em fórmula que ganha, não se mexe. No caso da série **Buzz!** esta máxima costuma aplicar-se mas desta vez surge algo de novo... Já lá vamos. Depois de divertidos monstros, é tempo de se voltar para a velha pergunta: «e se o Homem e os dinossauros tivessem convivido?». A resposta da Cohort Studios não é muito lisonjeira: os homens pré-históricos são os bobos da corte. Dinossauros bébés prendem os seres humanos em jaulas e elevam-nos até uma colmeia cheia de abelhas, atiram-lhes ovos cheios de tinta ou pedras. No fundo, é uma série de 25 minijogos divertidos, variados e bem desenhados, com apenas duas ou três excepções. A grande novidade deste título é a introdução de um modo Equipa onde os jogadores se podem juntar em duas equipas e competir em dez jogos em que uma boa coordenação é fundamental. Pode não ser a inovação total mas Buzz! Junior: Dino Mania é uma boa desculpa para reunir a família ou amigos. ***R.G.A.***

Kingdom Under Fire: Circle Of Doom

SISTEMA: *XBOX 360* AUTOR: *BLUESITE* EDITORA: *MICROSOFT* DISTRIBUIDORA: *MICROSOFT PORTUGAL*

4|10

Circle Of Doom é uma experiência online. Desenganem-se aqueles que esperam um RPG cheio de história e com uma acção que a sustenta, ou vice-versa... Aliás, o próprio produtor, Henry Lee, admitiu que o seu objectivo era «criar um jogo onde quatro pessoas se juntassem e se divertissem à brava, rindo e divertindo-se». Então porque é que o jogador tem de atravessar hordas de lagartos, monstros e zombies gordos e nus? Porque tem de cumprir *quests* que o obrigam a regressar a mapas já percorridos e ceifados, ou esperar que chegue o mapa adequado para matar as criaturas indicadas? Porque de acordo com as directivas da Microsoft que a produtora Bluesite recebeu, o jogo tinha de incluir um modo de jogador solitário, quando tinha sido feito a pensar no online. Daí a sua repetitividade nos mapas, *bosses* complicados de superar por uma só personagem e falta de coerência entre a história e a acção do jogo, no modo de jogador único. Em suma, como diz Henry Lee, a ideia base era fazer um jogo simples para uma experiência online. Algo que explica o porquê da experiência Xbox Live ser mais gratificante do que a campanha solitária. ***R.G.A.***

IMPERIUM ROMANUM
A CAMINHO DA SIMPLICIDADE

Imperium Romanum é um jogo de estratégia e construção de impérios simples, funcional, divertido e cumpre na perfeição ao que se propôs: cada jogador tem a liberdade de jogar ao seu ritmo e estilo pessoal.
A quantidade de cenários (mais ou menos agressivos, mais ou menos comerciais) e a possibilidade de cumprir os objectivos como e quando se quiser são os catalisadores. As ferramentas utilizadas pela produtora são as placas de objectivos e de contextualização histórica, o equilíbrio perfeito da economia e a redução das batalhas ao essencial (ataque e retirar). Quando se percorre os cenários, apercebe-se que todas as escolhas, mesmo as mais pequenas, importam e têm consequências a nível económico, social e de finanças. Uma família pobre pode criar criminosos que incendeiam edifícios ou motivar uma manifestação na cidade, mas porque o jogador se distraiu. Cada missão é um verdadeiro desafio e um deleite para os apaixonados por este género de obras. O jogo? Uma boa introdução à História do Império que mais influenciou o mundo ocidental. *R.G.A.*

7|10

IMPERIUM ROMANUM
SISTEMA: *PC*
AUTOR: *HAEMIMONT GAMES*
EDITORA: *KALYPSO*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

The Spiderwick Chronicles

SISTEMA: *X360/WII/PS2/DS*
AUTOR: *STORMFRONT STUDIOS*
EDITORA: *VIVENDI UNIVERSAL*
DISTRIBUIDORA: *INFOCAPITAL*

WII 4|10 DS 7|10
PS2|X360 6|10

"The Spiderwick Chronicles" é uma série de livros criados por Holly Black e Tony DiTerlizzi que contam as aventuras de três irmãos, Mallory e os gémeos Jared e Simon, numa localidade norte-americana cheia de seres fantásticos. As obras são conhecidas pelo ambiente misterioso e mágico que rodeia toda a acção, baseada em resolução de puzzles.
Os pontos fortes do jogo Spiderwick Chronicles são ser fiel ao espírito dos livros e tomar partido das características dos três irmãos: Jared, o impulsivo, Simon, o intelectual, e Mallory, a espadachim. Algo que a DS explora ao máximo porque a sua versão é um bom RPG que prima pela sua simplicidade e dificuldade desafiante.
Nas consolas domésticas, o jogo é uma típica aventura que se depara com alguns problemas, como a falta de um inventário, objectivos vagos e poucas pistas para a sua resolução.
Na Wii, além destes contratempos, o jogador enfrenta uma câmara caótica que prejudica em muito a jogabilidade.
The Spiderwick Chronicles é um jogo para fãs do universo, mas se tiverem uma DS... experimentem. *R.G.A.*

WORLD SERIES OF POKER 2008
FULL HOUSE

As emissões televisivas são apontadas pelos próprios casinos como o principal factor para a recente febre de póquer. É por isso natural que a Activision volte a apostar num título com uma apresentação telegénica, repleta de planos distintos que não existem quando estamos perante o pano verde. A parte má é que existem diversos bloqueios de animações que quebram o ritmo do jogo. Texas Hold 'Em, Omaha, Razz, Seven Card Stud são as modalidades de póquer propostas, às quais se acrescenta o No Limit Hold 'Em contra celebridades – todas estas modalidades são explicadas exaustivamente por uma chuva de tutoriais. Jogado a solo, seja em modo de carreira ou numa partida rápida, World Series Of Poker 2008 é um bom desafio para jogadores iniciados e intermédios. Os adversários têm estilos de jogo e tiques próprios que se tornam cada vez mais disfarçados à medida que se passa para uma mesa com apostas maiores. Mas a cereja no topo do bolo é a possibilidade de jogar online contra outras pessoas, partindo à conquista dos melhores lugares no *ranking* mundial... a feijões. *F.T.*

7|10

WORLD SERIES OF POKER 2008
SISTEMA: *PLAYSTATION 2*
AUTOR: *LEFT FIELD PRODUCTIONS*
EDITORA: *ACTIVISION*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Unreal Tournament 3

SISTEMA: *PLAYSTATION 3*
AUTOR: *EPIC GAMES*
EDITORA: *MIDWAY*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

9|10

Se Unreal Tournament 3 fosse um oficial do exército o seu discurso seria algo do género: «soldado, pega nesta arma, corre para a confusão e mata o máximo de adversários. Não temas a morte, usa armas ou veículos... vale tudo!». Este estilo de combate directo pode ser familiar aos utilizadores do PC e até da X360. Mas numa PS3 que não conhece títulos como **Halo 3** ou **Gears Of War**, tem valor acrescido. A Epic fez um trabalho de adaptação irrepreensível, apresentando um título fluido, visualmente rico e com um elevado grau de personalização – os jogadores até podem jogar com rato e teclado USB. Há ainda a possibilidade de importar novos mapas, através de um PC ou ligando-se a um servidor que tenha estes conteúdos. Seja para jogar online contra um grupo de amigos ou a solo, Unreal Tournament 3 é o melhor do género para a consola da Sony, pois consegue ser mais controlável do que **Team Fortress 2** e mais desafiante do que **Resistance**. *F.T.*

6|10

Sam & Max: Chariots Of The Dogs

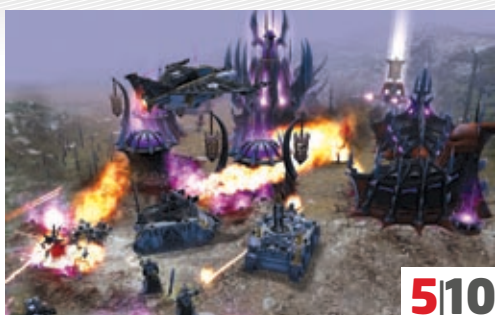
SISTEMA: *PC* AUTOR: *TELLTALE GAMES*
EDITORA: *TELLTALE GAMES* DISTRIBUIDORA: *N.D.*

A Telltale decidiu colocar Sam e Max a viajar no tempo. Tudo a partir de uma nave alienígena cujos misteriosos ocupantes raptaram Bosco, o tresloucado dono da loja de conveniência. O tema desta aventura é chão que já deu uvas. Todavia, a Telltale encenou algumas situações hilariantes como o duo de detectives a tentar convencer, no passado, os seus homónimos a mudar de ideias ou a descoberta da origem do mundo! Os passeios dão ritmo ao episódio mas os autores estão a concentrar-se cada vez mais nas reviravoltas e piadas do enredo em detrimento dos puzzles. Os enigmas de Chariots Of The Dogs são tão óbvios que o jogo mais parece um desfilar de sequências animadas em que o clicar do rato justifica apenas a interactividade da obra. Resta-nos esperar que o último episódio desta temporada devolva a série aos seus dias de glória. *J.V.*

OUTRAS 7|10 DS 8|10

Sega Superstars Tennis

SISTEMA: *X360/PS3/PS2/DS* AUTOR: *SUMO DIGITAL*
EDITORA: *SEGA* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Sega Superstars Tennis é um jogo *arcade*. É fácil de aprender, difícil de superar, mas extremamente divertido. Fruto de um trabalho seguro da experiente Sumo Digital (**Virtua Tennis 3**), Sonic, Ulala (**Space Channel 5**) e Beat (**Jet Set Radio**), são três das 16 personagens que entram nesta homenagem à Sega. **The House Of The Dead**, **Space Harrier** e **Virtua Cop** são exemplos dos jogos revisitados e que servem de palco às mais intensas partidas de ténis e aos mais criativos minijogos. A forma como o jogador interage com este título é simples: dois botões, um gatilho e um analógico esquerdo (digital, no caso da DS). Mas, nem por isso deixam de limitar as opções de resposta. No entanto, o jogo de duplas desilude, é frequente o tenista controlado pela consola assumir as expensas da partida. A DS é excepção, aí o jogador sente um verdadeiro trabalho de equipa. Sega Superstars Tennis é uma excelente experiência *arcade* e uma verdadeira fonte de diversão, principalmente com amigos ou online. *R.G.A.*

5|10

Dawn Of War: Soulstorm

SISTEMA: *PC* AUTOR: *IRON LORE*
EDITORA: *THQ* DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Quando saiu em 2004, **Dawn Of War** injectou nos jogos de estratégia em tempo real (RTS) uma frescura composta por acção a 100 à hora, violência bruta e animações espalhafatosas. Hoje, quatro anos e algumas expansões mais tarde, as coisas mantêm-se mais ao menos na mesma e é difícil não ficar com a sensação de que a série adormeceu à sombra do seu próprio sucesso. A seu favor, Soulstorm tem o excelente aspecto visual e a variedade impressionante de raças jogáveis (e respectivas unidades), sendo que introduz duas a estrear: os Dark Eldar e as Sister Of Battle. Mas quando aquele "UAU!" inicial passa, verificamos estar na presença de um título repetitivo, onde até a campanha principal (para jogar sozinho) não é mais do que uma sucessão linear de captura de territórios – sem qualquer reviravolta, jogos políticos, alianças ou traições inesperadas. Um desperdício de potencial, que limita esta obra ao rótulo "Divertido apenas se for jogado em pequenas porções de tempo de cada vez". *G.B.*

BAIXO PREÇO

€10

NEVERWINTER NIGHTS 2

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** ATARI IBÉRICA
PREÇO: 10 EUROS

Editado em 2007, Neverwinter Nights 2 é uma aventura épica inspirada num dos universos e conjuntos de regras de Dungeons & Dragons. Para além de se encontrar a um preço muito apetecível, o título já tem disponíveis milhares de micro-aventuras e novos desafios produzidos por uma comunidade de jogadores muito activa.

€15

MICRO MACHINES V4

SISTEMA: PSP **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 15 EUROS

Micro Machines V4 desafia-nos a conduzir carros miniaturizados em trajectos que passam sobre secretárias, mesas de snooker, tabuleiros de xadrez ou bancadas da cozinha. O desafio não é novo mas tem um perfil perfeito para uma consola portátil como a PSP.

€10

GRAND THEFT AUTO 3

SISTEMA: PS2 **DISTRIBUIDORA:** INFOCAPITAL
PREÇO: 10 EUROS

Grand Theft Auto 3 é um grande jogo de acção e uma proeza tecnológica: tratou-se do primeiro título a permitir ao jogador deambular livremente por uma cidade imensa e graficamente ambiciosa, sem tempos de carregamento, a pé ou de carro.
E tudo isto aconteceu na PlayStation 2.

€20

DOGZ

SISTEMA: DS **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 20 EUROS

Eles são fofos, queridos, amistosos e portáteis. Os cães de Dogz são animais de estimação virtuais que precisam da atenção do seu dono. Devem ser alimentados, treinados e acarinhados para viverem uma boa vida. E na DS eles até respondem à voz do seu dono bem como à interacção com o ecrã sensível ao toque.

€10

SIMCITY 4

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** ELECTRONIC ARTS
PREÇO: 10 EUROS

Gerir uma cidade é uma árdua tarefa de gestão. Que o diga quem conhece SimCity 4, jogo onde é necessário prestar atenção a cada aspecto de uma urbe, desde o planeamento urbano ao trânsito, sem esquecer o policiamento, a poluição, a relação com as cidades vizinhas ou os impostos municipais.

€25

CHAMPIONSHIP MANAGER 2007

SISTEMA: XBOX 360 **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 25 EUROS

Chegou a altura de pegarem no vosso clube de futebol para fazer uma limpeza de balneário e assumir de uma vez por todas o controlo das tácticas, treinos, contratações e relações com a imprensa. Esperançosamente, será desta que os títulos começam a aparecer.

SORO DA VERDADE

jorge vieira

Um gato chamado Atari

Muitos leitores da Hype! ainda nem sequer eram nascidos quando a Atari Incorporated criou **Pong**, um dos títulos pioneiros da História dos Videojogos. A empresa fundada por Nolan Bushnell e Ted Dabney ficou indelevelmente associada à infância deste *medium*, produzindo máquinas de arcada, consolas e software que se tornariam referências para as gerações vindouras.
O *crash* norte-americano dos videojogos de 1983 atirou a companhia para a bancarrota com a Atari a ressuscitar, um ano depois, às mãos de Jack Tramiel, um empresário que, entre outras iniciativas, seria o responsável por aparelhos como o Atari ST e a Lynx, a primeira consola portátil com gráficos a cores.
A Atari está para os videojogos como o Real Madrid está para o futebol ou a 20th Century Fox para o mundo do cinema. Estas empresas, estas marcas, são indissociáveis da sua área de actividade, elas possuem um valor histórico que suplanta largamente os revezes do presente.
Foi este legado que convenceu David Gardner e Phil Harrison a aceitarem o desafio de reconduzir uma moribunda Atari aos seus dias de glória. Ambos possuem um *background* profissional invejável. O primeiro fez carreira na Electronic Arts, tendo fundado a divisão europeia da empresa e chefiado as operações dos vários estúdios mundiais da EA, entre outras funções. O segundo foi um dos homens chave do reinado PlayStation, coordenando o lançamento das consolas e videojogos Sony que lideraram o mercado nestes últimos dez anos.
O que levou Gardner e Harrison, dois dos executivos mais respeitados da indústria de videojogos, a trocarem uma confortável situação profissional por uma empresa à beira da ruptura? Seguramente, um dos factores que ajudaram à decisão passa pela injecção de capital do grupo BlueBay que garante a indispensável almofada financeira para levantar a Atari do solo. Mas estes homens não parecem estar nesta corrida pelo dinheiro. É a marca que os atrai, a lenda por detrás do nome Atari, a companhia que há 25, 30 anos atrás os levou a perseguir o sonho de trabalhar na área do entretenimento interactivo.
Para trilhar novamente o caminho do sucesso, Gardner e Harrison apostam forte na faceta social dos videojogos. «Eu e o Phil partilhamos a ideia de que o futuro dos videojogos centra-se, fundamentalmente, em redes de jogadores», declarou recentemente David Gardner numa conferência em Nova Iorque. Jogos online para múltiplos jogadores, distribuição digital e títulos gratuitos rentabilizados por publicidade *in game* são algumas das vias que a Atari abraçará ao longo dos próximos meses. Por outro lado, a Atari promete igualmente vasculhar o seu catálogo de títulos mais antigos para recuperar velhos clássicos dos anos 80 e 90. Recorde-se que esta foi a empresa que "engoliu" editoras tão proeminentes como a Ocean Software, Gremlin e GT Interactive, companhias lendárias que não conseguiram sobreviver na selva dos videojogos.
Quem vaticinou o mesmo destino para a Atari, vai ter de morder a língua durante mais algum tempo: este gato tem sete vidas e ninguém consegue adivinhar quantas é que ainda lhe restam.

A jogar: ***Geometry Wars: Galaxies; God Of War (PSP); N+***
A ler: ***"O Profeta" (Kahlil Gibran)***
A ver: ***"Michael Clayton" (Tony Gilroy)***
A ouvir: ***Screaming Trees; Kyuss; Elliott Smith***
A visitar: ***www.gamepressure.com***

VIDAS VIRTUALIZADAS

Rui Guerreiro d'Ângela

Exercício especulativo

Uma das características que dão sentido ao jogar é o *feedback* que recebemos do jogo. Algo que nos faça prever o que as nossas acções causam, como quando movimentamos uma peça de Xadrez. Um bom exemplo é **Imperium Romanum** (ver pág. 82). Tudo o que decorre no jogo é consequência das nossas escolhas. Sentimo-nos responsáveis pelo resultado. Os habitantes da nossa cidade reagem às nossas intervenções. Se não criarmos emprego ou não investirmos na construção de templos, vamos ter de lidar com manifestações de descontentamento populares.
Porém, há jogos onde isso não acontece, onde a interface física e gráfica não se coadunam com as nossas acções. Não respondem nem ajudam a antecipar o resultado do que fazemos. **Game Party** (ver pág. 81), onde o jogador tem de jogar diversos jogos sociais, como dardos e *air hockey*, é um exemplo. Cada gesto que fazemos não corresponde com o que vemos no ecrã e os resultados da nossa interacção acabam por fazer parte de uma roda da sorte.
Devido a esta experiência surgiram-me algumas questões: porque saem jogos como este? Para quem são feitos? Como passam nos testes de qualidade?
Vou começar pelo fim. Como é que uma produtora de videojogos deixa sair para o mercado jogos que não interpretam bem a informação transmitida pelo comando da Wii? É inconcebível que um departamento de Qualidade pudesse deixar isto passar, no entanto aconteceu.
Qual será a desculpa? O mercado? Se o título é editado é porque alguém o vai comprar. Mas quem?
O jogador informado não é de certeza. Este, se não lê revistas, procura na internet sites que o possam informar sobre a qualidade do jogo.
O jogador casual poderá ser uma hipótese mas esse, como não tem hábito de comprar jogos, não irá comprar algo sem saber mais sobre o produto. O dinheiro terá que ser bem investido (30 euros, no caso do Game Party). Afinal quem o comprará?
Recorde-se que este jogo foi lançado nos Estados Unidos no Natal, um factor de suma importância para perceber este fenómeno. A tendência consumista nessa altura do ano é conhecida por ser mais impulsiva. A maior parte deverá ler a parte detrás da caixa do jogo, verifica a idade, a consola e se parece divertido. Resultado? Muitas desilusões e sorrisos amarelos quando passar a febre natalícia.
Esta estratégia, apesar de desrespeitar o consumidor, é utilizada por várias empresas produtoras de artigos de consumo. O brilho do lucro rápido e fácil ofusca as estratégias a longo prazo, baseadas na fidelização do cliente. A necessidade de se antecipar ou acompanhar as tendências de mercado também são variáveis a ter em conta e que levam muitas empresas com um *cash flow* bastante baixo a arriscar.
Nós como jogadores, quando compramos um jogo esperamos que este nos proporcione uma boa experiência, que as nossas acções façam sentido. No entanto, existem produtoras que minam esse intento, na perspectiva de sobreviverem num mercado extremamente competitivo. Pena que quem deva ser mais respeitado e quem define o resultado desta luta acabe por perder neste negócio.

A jogar: ***Pokémon FireRed (GBA)***
A ler: ***"O Traficante de Armas" (Hugh Laurie)***
A ver: ***"Dark City" (Alex Proyas)***
A ouvir: ***Feist; Sigur Rós***
A visitar: ***www.poynter.org***

ONLINE

PLAYSTATION STORE

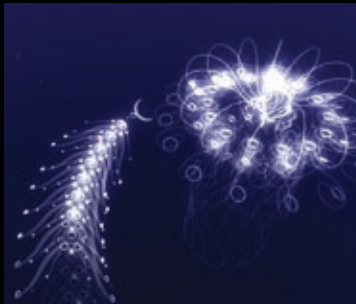
WipEout Pulse

A Sony criou quatro pacotes que introduzem novas equipas e circuitos no frenético universo de WipEout Pulse. Cada expansão inclui uma formação e duas pistas, com paisagens que se voltam a inspirar em metrópoles futuristas e ilhas paradisíacas. Sublinhe-se que este novo lote de naves não pode ser utilizado nas competições entre múltiplos jogadores.

Preço: Entre 3 a 5 euros

Syphon Filter: Combat Ops

Este exclusivo para múltiplos jogadores já pode ser descarregado para uma PSP a partir da PlayStation Store. Combat Ops inclui competições a solo ou em equipa e um editor de cenários onde o utilizador pode criar novos níveis para jogar em rede. Existem ainda rankings online e vários segredos para desbloquear.

Preço: 10 euros

Flow

Este relaxante jogo pode ser finalmente partilhado por um máximo de quatro jogadores graças à expansão recentemente editada na PlayStation Store. Por três euros acede-se ainda a uma nova criatura jogável e inimigos extra, incluindo um organismo que "congela" a acção e guarda uma fotografia do jogo no disco rígido da PS3.

Preço: 3 euros

XBOX LIVE!

Poker Smash

A meta em Poker Smash é fazer combinações de três ou mais cartas, segundo as regras do póquer, para evitar que um tabuleiro fique preenchido de cartas até ao topo. Pode-se acelerar ou diminuir temporariamente o ritmo do jogo, existindo competições para desvendar tanto a solo como em torneios contra vários jogadores.

Preço: 800 pontos

VIRTUAL CONSOLE

Street Gangs

Um divertido "tareia-neles" cujo objectivo, claro, é salvar uma rapariga em apuros. Na sua viagem pelas ruas de River City os heróis Alex e Ryan têm oportunidade de espancar vilões tão divertidos como os The Frat Guys ou os Generic Dudes. Humor a rodos num jogo onde a aprendizagem de golpes e a aquisição de armas e itens obedecem aos cânones dos títulos de role-play.

Preço: 500 pontos

Super Turrican

Turrican foi uma das séries mais populares do início da década de 90. Os saudosos dessa época podem espreitar a versão Super Nintendo que já se encontra disponível na Virtual Console, uma mistura de plataformas e "tiro-neles" que inclui sequências em que o herói se transforma numa esfera à Metroid e um braço biónico sacado a Bionic Commando.

Preço: 800 pontos

PC

Audiosurf

Pegue-se numa colecção discográfica, adicionem-se uns pozinhos de WipEout e *voilá*: eis um dos vencedores do último Independent Games Festival. Explorar pistas futuristas geradas ao sabor de qualquer música e bater recordes é uma proposta irrecusável nesta obra que foi colocada à venda no portal Steam da Valve Software.

Preço: 6,5 euros

Onde: www.audio-surf.com

Fatal Hearts

Fatal Hearts é um invulgar jogo de aventura protagonizado por Christina Robinson, uma rapariga assolada por pesadelos que estão associados a uma vaga de homicídios. Para além de engenhosos puzzles e minijogos, a Hanako Games criou 14 epílogos distintos para uma obra que cruza o traço gráfico *animé* com as intrigas dos romances policiais.

Preço: 13 euros

Onde: hanakogames.com/fatal.shtml

XBOX LIVE!

N+

Se os jogos de plataformas são um exercício masoquista, N+ eleva esse conceito à enésima potência. Um ninja tem de atravessar dezenas de cenários repletos de perigos e armadilhas dentro de um tempo limite. Para além de um editor de níveis, existem ainda várias competições como desafios cooperativos, corridas e uma prova de sobrevivência.

Preço: 800 pontos

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Cinco novas missões para a vertente cooperativa e nove cenários para Deathmatch, na sua maioria decalcados de antigos mapas da série Ghost Recon, compõem o pacote intitulado Co-Op Collection. Existem novos Achievements para desbloquear num total de 125 pontos.

Preço: 800 pontos

XBOX LIVE!

Mass Effect

Preço: 400 pontos

Já está disponível para download o primeiro conteúdo episódico de Mass Effect. Chama-se Bring Down The Sky e coloca o/a Comandante Shepard perante um acto terrorista dos temíveis Batarians. Um grupo extremista desta raça alienígena assaltou uma estação espacial e colocou-a em rota de colisão com a colónia de Terra Nova. São cerca de 90 minutos extra para um dos melhores títulos de 2008.

DESPORTOS ELECTRÓNICOS PRECISAM DE FEDERAÇÃO

É ou não importante criar uma entidade que regulamente os desportos electrónicos em Portugal? A Hype! contactou alguns líderes dos principais clãs nacionais para aprofundar o assunto. **FREDERICO TEIXEIRA**

Imaginem o que aconteceria ao panorama nacional de futebol se os clubes não tivessem personalidade jurídica e se não existisse uma Federação Portuguesa de Futebol. Seria o caos: os clubes não tinham capacidade de segurar contratualmente jogadores nem patrocínios, as ligas andavam de pantanas, não existia regulamentação e ninguém podia ser chamado às responsabilidades. É esse o panorama geral dos desportos electrónicos em Portugal, salvo honrosas excepções.
Actualmente existem duas associações de desportos electrónicos em Portugal que estão devidamente legalizadas: os K1ck Clube de Desportos Electrónicos e os Energie5 - mas há mais clãs em vias de seguir a via associativa. Para os presidentes destas duas entidades, o caminho para a regulamentação e profissionalização do meio passa, inicialmente, pela criação de mais Associações de Desportos Electrónicos. «Sem a criação de mais algumas [associações], a tentativa de criar uma federação esbarrará sempre nos escassos números», avança o presidente dos K1ck, Pedro Fernandes. Contudo, Pedro assegura que a legalização dos intervenientes no mundo dos eSports e a formação de uma federação traria mais seriedade, estabilidade e visibilidade ao meio, permitindo assim cativar mais investidores (patrocinadores, por exemplo) – o que, por sua vez, é essencial para contratar e pagar aos jogadores.

É meu ou não é de ninguém

O dirigente dos Energie5, António Morgado, também partilha desta visão sobre os benefícios de ter mais associações legalizadas e uma federação. Ademais, o líder refere que o principal obstáculo para levar avante tal iniciativa é o clima de desconfiança que existe entre os clãs: «infelizmente, em Portugal, equipas e jogadores pecam pela instabilidade. Há um problema de rivalidade entre organizações: se uma organização avança com uma iniciativa, as restantes pensam que não estão a tirar proveito do acontecimento e, em vez de aderirem à causa, preferem desvalorizar o projecto».
Contudo, existem boas razões para que pequenos clãs, sem capacidade logística para se transformarem numa associação, tenham interesse em travar um projecto de federação, uma vez que, na fase de arranque, os clãs de topo ficariam em condições de contratar os seus jogadores mais rapidamente. António Morgado refere ainda que, no início, «demoraria algum tempo até que singrasse uma organização coesa, séria e promotora da competitividade».
Estes problemas afectam a regulamentação de qualquer novo desporto e é necessário compreender que, a longo prazo, todos ficam a ganhar em unir esforços para criar uma Federação Portuguesa de Desportos Electrónicos. Agora basta que mais pessoas adoptem a postura de António Morgado: «falta união dos principais clãs, organizações já existentes e das pessoas com experiência na matéria. Se tudo for bem feito temos projecto e federação. Desde já podem contar com o meu apoio!».

NA NET

Sites Relacionados:
www.k1ck.com
www.energie5.com

MMOS

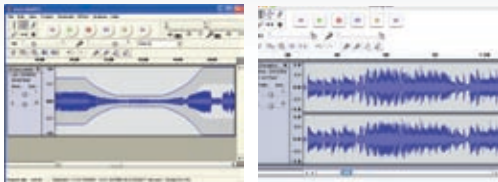
A MINHA OUTRA VIDA

Insuspeitada de muitos, existe uma outra vida em cada um de nós. Alguns, adultos, sisudos e provavelmente já cadáveres, mesmo que agitando-se em estertores de uma suposta vida, renegam esse facto, limitando-se ao espectro real. Outros arriscam a viagem. **JOSÉ ANTUNES, AUTOR DO LIVRO "MUNDOS VIRTUAIS"**

São 20 horas... O concerto em Dublin começa dentro de 60 minutos. Tempo q.b. para correr até ao outro canto do mundo e espreitar uma apresentação de um livro.
É, por vezes, frenética esta vivência, sobretudo quando se corre pela notícia. E depois há sempre alguém que nos cruza o caminho nos apeadeiros de viagem, essa espécie de entrepostos de transporte onde aterramos em cada nova materialização. Afina-se a digitação sobre o teclado e escreve-se, mesmo assim com a dislexia própria da velocidade do meio, tloclando letlas na pressa do discurso coerente. É sempre assim, independentemente da bagagem que se tem. É como que um traço de união de diferentes níveis culturais, suavizando na confusão das palavras as evidentes e reais diferenças de conhecimento.
Pronto, eis-me no local da exposição. Mesmo a tempo. Isto não podia receber nem mais uma alma. Não que o livro seja muito popular em Portugal, mas as apresentações dos ditos são sempre um motivo de interesse, por aquilo que revelam desta nova fronteira. A autora, esguia e colorida, mais do que quando a vejo diante de câmaras de televisão ou estáticas fotos de jornal, move os braços e vai debitando o seu discurso. Responde até a perguntas, disléxicas de escrita algumas, de quantos enchem a sala.
Cerca de 30 minutos depois tudo acabou e a assistência evapora-se, é bem o termo, no ar. Fico ainda por ali e visito uma construção anexa, que me devolve Shakespeare e os sinais de um Hamlet que será encenado em breve. Estou no Globe Theater. Ahh... como sabe bem o silêncio que reina depois da cacofonia da apresentação do livro. Mesmo se esta foi mais calma do que a passagem de William Gibson por aqui.
Com um toque de teclado salto para Dublin, mesmo a tempo de escutar os primeiros acordes de uma das bandas da noite. Música ecoa em redor de mim, num espaço cheio de gente de estranhas roupas... e formas, dançando. Estou por ali em êxtase auditivo quando um "tling" me interrompe. A minha interface de comunicação assinala-me um convite... não, dois: jazz num clube nocturno ou um bailado na ilha da IBM? A ubiquidade não é um dom directo aqui – se bem que seja possível, mas isso seria outra história – mas a facilidade da viagem acicata a curiosidade. Eis-me ainda de ouvidos cheios de Dublin a pairar por sobre o palco onde uma peça de bailado escorre. Dois minutos de beatífica visão e eis-me a encher os ouvidos de um ritmo que busca um Milles Davis bem real. Memorizados os locais, passo a noite (noite, o que é isso aqui?) pulando entre espectáculos.
O dia seguinte é diferente. Além de uma conversa sobre a importância de embalagens recicláveis, tida em conjunto com o grupo de discussão criado por uma empresa, tenho duas visitas marcadas: à Universidade do Porto e a um projecto de hospital do futuro, cujas paredes começam a erguer-se deste lado. Ah... eu não vos disse? Estou em Second Life, o mundo virtual de que tantos falam sem saberem o que dizem. Deste lado as coisas são bem diferentes. É disso que trata o livro que acabei de publicar. No mundo real. Edição da Porto Editora. Chama-se "Mundos Virtuais". E fala desta outra vida que todos temos escondida dentro de nós. Só que nem todos a sabem despertar.

ONLINE

Software de edição de som

Audacity
Audacity development team
http://audacity.sourceforge.net

Audacity é um programa de gravação e edição de áudio inteiramente gratuito e actualmente desenvolvido pelas comunidades da Sourceforge.net. Através deste software é possível realizar gravações ao vivo, editar diversos tipos de ficheiro de som com múltiplos canais de áudio, empregar ou criar efeitos de mistura, entre milhares de outras funcionalidades. O programa está disponível para Windows, Mac e Linux.

Software para conversão de vídeo

Free Video to iPod Converter
DVD Video Soft
www.dvdvideosoft.com/products/dvd/Free-Video-to-iPod-Converter.htm

Aparelhos como a PSP ou o iPod não aceitam todos os formatos de vídeo existentes no mercado. Com esta pequena aplicação gratuita é fácil adaptar os vídeos ao formato necessário: basta indicar o local de origem do vídeo e o seu destino e estipular o tipo de aparelho onde pretendem visionar o filme.

Software para conversão MP3

Free Video to MP3 Converter
DVD Video Soft
www.dvdvideosoft.com/products/dvd/Free-Video-to-MP3-Converter.htm

Infelizmente o espaço nos leitores de multimédia portáteis não é infinito e por vezes ocupam-se preciosos megabytes com vídeos dos quais apenas se pretende escutar o som. É para isso que serve o Free Video to MP3 Converter, um programa gratuito que grava o som dos ficheiros de vídeo em formato de MP3 de forma simples e imediata.

Site para analisar o PC

PC Pitstop
PC Pitstop Team
http://pcpitstop.com

PC Pitstop é um site que analisa o PC e, consoante os resultados, apresenta algumas sugestões para melhorar o desempenho. O site também contém uma pequena ferramenta para identificar spyware, um verificador dos controladores (*drivers*) instalados e uma aplicação que permite identificar se o computador está ou não pronto para receber o Windows Vista.

MACHINIMA

Mauvais Rôle: A Videogame

Sup'Infograph III
http://tv.boingboing.net

O boss do fim de nível está farto de ser chacinado e resolve aniquilar a personagem do jogador e mudar de carreira. Mas o mercado está difícil para um tipo com cornos, pele vermelha e ar de mau. Conheçam este divertido machinima com alto valor de produção levada a cabo pela equipa francesa Sup'Infograph III.

AO ABANDONO

Clássicos cujos direitos expiraram, ou que foram disponibilizados ao público pelos produtores para serem jogados livremente.

Beneath A Steel Sky (1994)

Revolution Software Ltd.
www.abandonia.com/en/games/58/Beneath+a+Steel+Sky.html

Beneath a Steel Sky é uma aventura, inspirada no filme "Blade Runner" de Ridley Scott, que transporta o jogador para um mundo cyberpunk no qual o protagonista, Robert Foster, e o seu amigo robô, Joey, têm de investigar os segredos da cidade futurista onde se despenharam.

Spellcraft: Aspects Of Valor (1992)

Asciiware *www.abandonia.com/en/games/5066/SpellCraft+-+Aspects+of+Valor.html*

Misto de jogo estratégia com role-play, Spellcraft coloca-nos no papel de um aprendiz de feiticeiro que tem de descobrir e memorizar feitiços progressivamente mais fortes para poder enfrentar as forças maquiavélicas que assolam o globo.

Platoon (1987)

Ocean *www.abandonia.com/en/games/577/Platoon.html*

Criado à imagem do filme com o mesmo nome, Platoon coloca-nos na pele de cinco soldados que batalham pela sobrevivência nas selvas do Vietname. Criado ainda no tempo em que os jogos não tinham géneros bem definidos, Platoon propõe trechos de acção na primeira e terceira pessoa.

VIDEOCLIPS

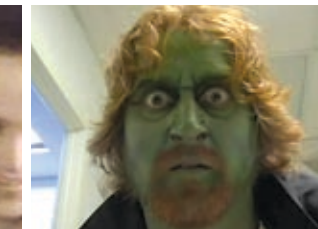
Achievement Wh*res Rule

Onde: *www.g4tv.com*
Tags: *whrez*
A competição pelos afamados Achievements presentes nos jogos Xbox 360 tem levado algumas pessoas ao desespero. Já há quem percorra as esquinas de ruas mais duvidosas à procura de uma dama que lhes agarre no comando e faça o serviço...

iBand

Onde: *You Tube*
Tags: *iBand*
iBand é a primeira banda onde os instrumentos são iPhones. A par de dois telemóveis da Apple, o trio é composto por uma consola DS onde corre o jogo **Electroplankton**. Será que depois do fenómeno das bandas de garagem vamos assistir à nascença das bandas de secretária?

The Legend Of Zelda: First Commercial

Onde: *Video Game Ads*
Tags: *Zelda First*
O primeiro anúncio televisivo de **The Legend Of Zelda** data de 1986 e mostra o encanto de dois jovens *geeks* a experimentar o título NES enquanto "rapam" em homenagem a Link. Go Link, oh yeah!

Street Fighter The Later Years

Onde: *College Humor*
Tags: *Street Fighter*
A equipa do site College Humor criou uma paródia ao jogo **Street Fighter** que já vai no nono episódio. Conheçam a outra face dos lutadores que fizeram furor durante anos nas *arcades*.

Zidane After 50 Years

Onde: *Metacafe*
Tags: *Zidane 50*
O que teria acontecido na final do Mundial de Futebol de 2006 entre a Itália e a França se Zidane tivesse mais 50 anos? Será que o número 10 teria genica para aplicar a célebre cabeçada que marcou a fase final da sua carreira?

AS CONSOLAS DO POVO

A Microsoft e a Nintendo querem devolver o poder às ruas. Depois do boom da década de 80, chegou a hora dos estúdios indies e programadores de quarto mostrarem o que valem nas consolas. **JORGE VIEIRA**

A democracia está prestes a chegar ao mundo dos videojogos. O sucesso de serviços como o YouTube e as redes sociais online mostraram o caminho a seguir. A explosão dos jogos casuais no PC, o Xbox Live Arcade e a PlayStation Network deram o primeiro sinal de que a revolução estava aí ao virar da esquina. Só que desta vez, e ao contrário das previsões de Gil Scott-Heron, a revolução vai mesmo ser "televisionada". Não deixa de ser caricato que seja uma grande corporação como a Microsoft a colocar as "armas" nas mãos do povo. Mas o Xbox Live Community Games trata-se disso mesmo: devolver os jogos aos jogadores. A ideia é convencer qualquer indivíduo a produzir a obra dos seus sonhos graças à disponibilização gratuita de ferramentas – o XNA Game Studio – e uma linguagem de programação – a C# - de fácil assimilação. Depois, basta submeter o projecto à aprovação da comunidade de criadores de jogos para Xbox 360 e partilhá-lo com todos os utilizadores do serviço Xbox Live. Segundo o vice-presidente da Microsoft para o Live, Software e Serviços para a área de entretenimento interactivo, John Schappert, a meta «é promover uma revolução criativa e social nos videojogos com o mesmo poder transformador que já vimos na música digital e na partilha de vídeos».
O Xbox Live Community Games vai entrar em fase de testes (*beta testing*) nesta Primavera mas já se conhecem alguns contornos do processo de criação. Para aceder ao serviço é necessário criar um registo no XNA Creators Club, o grupo de programadores autorizados a produzir jogos para a Xbox 360. Existem duas modalidades de subscrição: uma quota anual no valor de 99 dólares (cerca de 65 euros) ou pagamentos quadrimestrais de 49 dólares (32 euros). A partir daqui, os autores serão livres de submeter o seu projecto à apreciação da comunidade, existindo uma série de parâmetros – como a infracção de direitos de autor ou a linguagem e o grau de violência retratados no jogo – que serão avaliados pelos membros do XNA Creators Club. Quando a obra atingir um número significativo de avaliações, a Microsoft encarregar-se-á de colocar o jogo para download no serviço Xbox Live. Quanto a preços, isso é matéria para discutir quando o Xbox Live Community Games estiver prestes a estrear-se publicamente, lá mais para o final de 2008.

NA NET

Sites Relacionados:
http://creators.xna.com
www.warioworld.com/apply/wii.html

O YouTube dos videojogos?

Para John Schappert, os videojogos, as redes sociais e a distribuição digital formam uma combinação imbatível. Para ilustrar esta ideia, o vice-presidente da Microsoft refere o exemplo de Halo 3 como um sinal do que está para vir. «A comunidade de Halo 3 carrega diariamente perto de cem mil vídeos para os servidores do jogo. Os uploads destes jogadores superam em cerca de 30 por cento o número total de vídeos carregados diariamente no YouTube», declarou Schappert numa palestra na última Game Developers Conference realizada em São Francisco.
A Nintendo relegou o mercado dos *downloadables* para segundo plano (a Virtual Console é um serviço de venda digital que aposta em títulos clássicos e não novidades) mas já não tarda muito para a estreia na Wii de um canal semelhante ao Xbox Live Arcade e PlayStation Network. O Wii Software (baptizado de WiiWare nos Estados Unidos para aumentar a confusão) permitirá aos estúdios e autores *indie* divulgarem as suas obras junto de uma audiência que se estima já ter ultrapassado os 20 milhões de utilizadores em todo o mundo.
As etapas da produção de um jogo para o Wii Software são relativamente simples. O primeiro passo, e eventualmente o mais difícil e importante de todos, é obter a aprovação da Nintendo como criadores oficiais de jogos para a Wii (o pedido de autorização pode ser consultado em www.warioworld.com/apply/wii.html). Garantido o licenciamento, deve-se adquirir à Nintendo um *kit* de desenvolvimento para a Wii, uma série de ferramentas e software cujo preço varia entre os dois e dez mil dólares (1300 a 6600 euros). Alinhavado o protótipo do jogo, basta entrar em contacto com o departamento de produção da Nintendo e preencher uma folha de projecto com algumas informações sobre a natureza do projecto. A última etapa passa pela submissão do jogo ao controlo de qualidade da Nintendo para que a companhia possa garantir a conformidade da obra de acordo com os padrões previstos para os serviços online da Wii.
Segundo o director de Desenvolvimento de Projectos da Nintendo, Tom Prata, estão em desenvolvimento mais de 100 jogos para o Wii Software com «80 por cento dos títulos a cargo de estúdios ou indivíduos que nunca criaram jogos para consolas Nintendo». À data de fecho desta edição da Hype!, a Nintendo ainda não tinha confirmado a data em que o Wii Software vai chegar ao continente europeu.

Como criar jogos para a Xbox 360
Não percam na próxima edição da Hype! um guia sobre todos os passos a seguir para criar jogos Xbox 360.

A PERSPECTIVA LUSITANA

«Estes parecem ser, de facto, serviços virados para a comunidade em que pequenas equipas ou mesmo indivíduos têm a hipótese de mostrar o seu trabalho. Estes serviços parecem-se de alguma forma com o site Kongregate, onde cada um pode produzir o seu jogo e colocá-lo online e esta é uma excelente forma de ganhar visibilidade essencialmente para quem procura começar nesta indústria. Já no que diz respeito ao retorno financeiro não vejo grandes empresas a serem construídas à volta deste modelo, mas sim a serem lançadas por ele. Por esta última razão não me parece que este serviço seja invadido pelas grandes editoras pois estas já dispõem de canais mais rentáveis nestas consolas (Xbox Live Arcade e brevemente o Wii Software). No que diz respeito à RTS, os nossos objectivos vão continuar a focar-se no Xbox Live Arcade e Wii Software, isto porque são serviços mais comerciais e de maior retorno embora mais difíceis de competir».
Pedro Costa, director da RTS

Lost Winds

Proximity HD

JellyCar

Little Gamers

Rocketball

Mods e tutorial GameDev no DVD

MODS ATERRORIZANTES

Alguma vez entraram numa sala escura e sentiram um arrepio na espinha e a sensação de estarem a ser observados? São sensações aparentemente depreciadas, mas no entanto bastante populares entre os seres humanos, que amiúde procuram o prazer proporcionado pelo medo controlado. Apaguem a luz, coloquem os auscultadores e entreguem-se. É inútil resistir.

NA NET

Sites Relacionados:
http://moddb.com

Paranoia

Considerado pelos editores do site moddb.com como uma das melhores modificações de 2007, Paranoia coloca o jogador na pele de um agente secreto russo que vê uma simples missão militar transformar-se num assustador pesadelo. Paranoia foi construída com o motor de Half-Life *e conta com elementos inspirados na arquitectura e ambientes russos. Vem até legendada em Inglês, Russo e Espanhol.*

Onde: http://paranoia.level-design.ru

GTA: Long Night

O glamour do universo de Grand Theft Auto: Vice City *dá aqui lugar a uma cidade infestada por zombies. O jogador tem de sobreviver a uma longa noite composta por 20 missões, meia dúzia de personagens jogáveis e mais de 25 zombies diferentes. Enquanto se extermina mortos-vivos é ainda possível desfrutar de novas estações de rádio. Um pesadelo com diferentes finais, dependendo das acções dos jogador.*

Onde: www.gtaforums.com/index.php?showtopic=187774

Zombies

Uma das vantagens das mods é reaproveitarem jogos que já arrumámos na prateleira. Zombies é a prova definitiva. Recupera, nada mais, nada menos do que o infame Doom 2. O jogador é convidado a percorrer alguns dos locais mais famosos dos filmes "Dawn Of The Dead" e "Day Of The Dead", ambos da autoria do mestre do horror cinéfilo, George A. Romero.

Onde: www.moddb.com/mods/10582/zombies

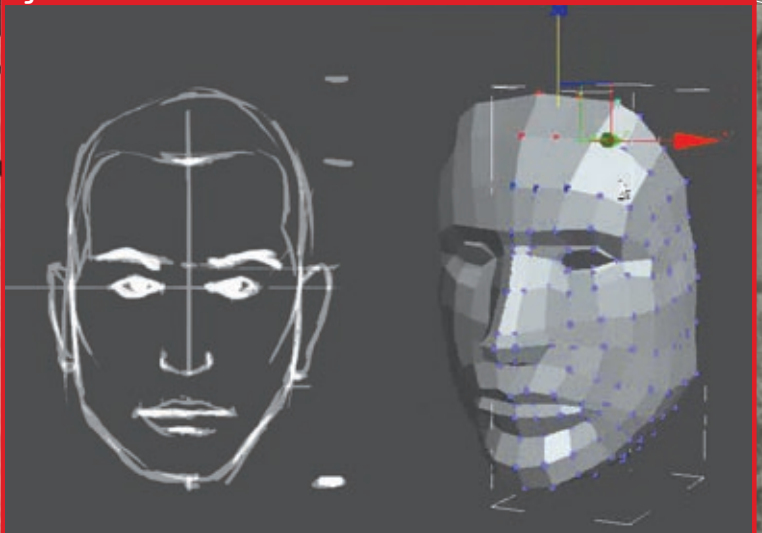
Cthulhu

Uma mod indizível, onde ocorrem horrores inomináveis e inconcebíveis, escreveria H.P. Lovecraft, criador da mitologia Cthulhu. Nesta mod para Half-Life, *o jogador é o investigador do oculto Ranulf Stafford e tem de percorrer a cidade de Arkham em busca de uma forma de impedir que a terrível raça alienígena The Great Old Ones se erga das profundezas do planeta para exterminar a Humanidade.*

Onde: www.xs4all.nl/~philg

Afraid Of Monsters

Há monstros à solta nesta mod para Half-Life, *mas serão reais? É que o protagonista de Afraid Of Monsters está viciado nuns misteriosos comprimidos que estão a materializar os seus piores pesadelos. Para largar o hábito, David Leatherhoff tem de percorrer os cantos mais negros das suas alucinações, empunhando armas de fogo e uma lanterna que requer pilhas novas regularmente. Cabe ao jogador decidir qual dos quatro finais disponíveis será o de David.*

Onde: http://afraidofmonstersdc.moddb.com

MODELAR CARAS

A modelação de caras é um dos tópicos mais falados para quem começa a querer trabalhar em 3D. Desde que me lembro, e falando a título pessoal, modelar caras sempre foi aquela meta inatingível que tinha nos meus primeiros meses como modelador aficionado. Claro está que tanto as capacidades do artista como as do software criam condicionantes que permitem atingir-se ou não essa meta. Neste tutorial vamos falar sobre um dos métodos mais utilizados para atingir esse fim.
Começamos por falar de um rosto convencional, das suas proporções e da relação da escala dos elementos que o compõem.
De seguida passamos ao software de modelação, que não tem propriamente um interesse directo para o método. Este método pode ser aplicado a qualquer software. Baseia-se na duplicação de arestas de acordo com as formas do rosto. Depois disso tenta-se criar os elementos principais da face: olhos, nariz e boca. Após estarem posicionados, torna-se muito mais fácil completar o espaço intermédio usando outra vez a duplicação de arestas.
Neste exemplo tentamos manter a geometria o mais simples e limpa possível, justificando esta decisão e os benefícios que traz a curto prazo para o modelador. No final são dadas pequenas sugestões sobre como alterar uma cara genérica para um rosto masculino ou feminino.
No geral esta técnica é muito aplicada porque se assemelha ao processo de desenhar, já que se joga mais com linhas do que com volumes. É uma técnica simples e que consegue gerar resultados rapidamente. Espero que gostem!

Marco Vale

Sobre os autores

A GameDev-PT (www.gamedev-pt.net) é um ponto de encontro entre profissionais e entusiastas do desenvolvimento de videojogos onde podem encontrar todo o tipo de informações sobre o desenvolvimento de videojogos e participar no fórum da comunidade.

TECNOLOGIA

R2, APETECE-ME ALGO

Uma vez que ainda não há qualquer sinal de Darth Vader, do Império ou da Estrela da Morte, o bom robô R2-D2 da saga "Star Wars" dedicou-se a tarefas mais mundanas, como ler DVDs projectando a imagem contra uma parede ou reproduzir os ficheiros de um iPod. O pequeno R2 também projecta a imagem de consolas (mas não em alta definição), aceita cartões de memória e até fala, mesmo que ninguém o compreenda. O comando remoto, em forma da nave Millenium Falcon, dá ao utilizador total controlo sobre os movimentos do pequeno robô (até se pode virar a cabeça ou fazê-lo rodopiar) e os mais comodistas vão ficar contentes com a possibilidade do R2-D2 projectar a imagem para o tecto, inclinando o seu corpo enlatado para trás.

R2-D2 DVD Projector
2800 euros
www.nikkor2d2.com

JOGAR COM A CABEÇA

O sonho de controlar os jogos com a mente chega ao mercado no final deste ano e com características ligeiramente diferentes daquelas que a ficção científica nos fez crer. Este capacete chama-se EPOC e detecta os padrões de comportamento do jogador perante diferentes situações. Ou seja, para mover um cubo no ecrã de um PC, o utilizador tem de realizar um pequeno teste de segundos, no qual se concentra e pensa em qualquer coisa. Ao repetir esse mesmo pensamento (que pode ser pensar em batatas plantadas numa horta) o EPOC já sabe que o utilizador pretende mover um cubo. Para reduzir a margem de erro desta análise, o aparelho conta ainda com um software que detecta as expressões do utilizador através de uma webcam, cruzando a informação recebida no capacete com eventuais expressões que o utilizador efectue quando faz o teste. Com data de lançamento agendada para o Natal, o EPOC vai ser distribuído com uma linha de software própria, ou seja, provavelmente não vai funcionar com outros jogos disponíveis no mercado.

EPOC
200 euros
www.emotiv.com

LINC O TELEMÓVEL PERFEITO

Chama-se LINC e é o projecto para um telemóvel que nunca fica desactualizado, que nunca deixa de ser alvo de inveja, que tem a mais recente câmara de vídeo, o último grito da tecnologia de rede e o GPS mais sofisticado. Apresentado como um gadget amigo do ambiente pela empresa de design Kaleidoscope, este conceito de smartphone conta com todas as características que seriam de esperar: tem um ecrã sensível ao toque, lê ficheiros multimédia, inclui GPS, suporta Bluetooth e Wi-Fi, entre outras especificações que são cada vez mais comuns.

No entanto, o aparelho tem uma característica única: será alugado em vez de ser comprado e anualmente o seu dono receberá um novo modelo, enquadrado nas novas tendências do mercado. O modelo velho faz uma viagem de regresso à fábrica onde um simples feixe de energia no local correcto faz com que o telemóvel se desmonte totalmente, peça por peça. Parte dos componentes são reciclados e reutilizados para novos LINCs, outra parte é usada para outro tipo de aparelhos e os elementos tóxicos que sobram têm uma reciclagem garantida.

Resta-nos saber se este aparelho ainda em fase conceptual vai ver a luz do dia, se bem que já existem algumas empresas interessadas no modelo de negócio apresentado pela Kaleidoscope.

LINC
Preço não disponível
www.thegreenergrass.org/2008/02/linc-lifecycle-concept-phone.html

KITT, AMIGÃO!

A Chinavision lançou um relógio com ecrã digital que permite ver vídeos e fotos ou ler livros electrónicos, bem como ouvir MP3. Tem todas as funcionalidades de um telemóvel de nova geração, só não faz chamadas. O relógio pode ser sincronizado com um computador via USB, tem uma bateria recarregável e, claro, mostra as horas. A boa notícia é que um relógio com oito gigabytes de memória interna até nem é caro.

Ultimate Style 8GB Steel MP4 Player Watch
70 euros
www.chinavasion.com/product_info.php/pName/ultimate-style-8gb-steel-mp4-player-watch-18-inch-screen

AIR DRUM

Com a febre de produtos em torno do *air guitar* era inevitável que surgisse um equivalente para tocar bateria. O Silverlit V-Beat AirDrums Kit inclui duas baquetas, duas pedaleiras e um sensor de movimentos. Com o aparelho montado basta-nos começar a agitar os braços e pernas para criar ritmos sem arruinar a sanidade dos vizinhos. O pequeno aparelho permite tocar livremente, acompanhar ritmos ou fazer uma aprendizagem passo a passo.

Silverlit V-Beat AirDrums kit
45 euros
www.thumbsupuk.com/products/Silverlit-VBeat-Air-Drums.htm

CRIAR MP3

O tamanho reduzido e portabilidade do formato digital MP3 levaram-no a revolucionar o mundo. Embora não substitua a fidelidade sonora de um CD áudio, e muito menos de um disco vinil, é uma excelente alternativa para ouvir música via Internet, num PC, numa consola, ou num leitor portátil. Descubram todos os seus segredos.

O que é um ficheiro MP3?

Um ficheiro MP3 é uma versão comprimida de uma qualquer gravação áudio digital, como uma música de um CD. Graças ao MP3, o tamanho em megabytes da música original é significativamente diminuído, à custa da eliminação de frequências áudio, na sua maioria não perceptíveis ao ouvido humano. O processo de converter um CD áudio num ficheiro digital como o MP3 é normalmente designado por "ripar".

Como crio ficheiros MP3?

Para criarem ficheiros MP3 apenas necessitam de um PC com um leitor de CD-ROM ou DVD-ROM e um software que permita ripar CDs. Neste tutorial apresentamos três possibilidades: a equilibrada, a mais simples e a mais completa. Existem diversos factores intrincados que influenciam a qualidade final de uma música em MP3, mas o mais importante é o *bit rate*. Controlando apenas este parâmetro é possível definir o tamanho e a qualidade final do som. O Windows Media Player, por exemplo, converte por defeito CDs para MP3 a 128kbps (bits por segundo). Embora esta solução economize imenso espaço, os nossos delicados ouvidos audiófilos são da opinião que o compromisso ideal entre o tamanho do ficheiro e a qualidade de som se atinge com um *bit rate* de 256kbps.

MÚSICA ALTERNATIVA

A popularidade do formato MP3 na Internet tornou mais simples o acesso à música em geral e deu novo fôlego às bandas de garagem. Como qualquer revolução, também teve as suas baixas: potenciou a pirataria e aniquilou algumas editoras e lojas tradicionais de música, levando à criação de novos modelos de negócio, uns falhados, mas outros de grande sucesso, como o serviço de venda de música online iTunes, da Apple.

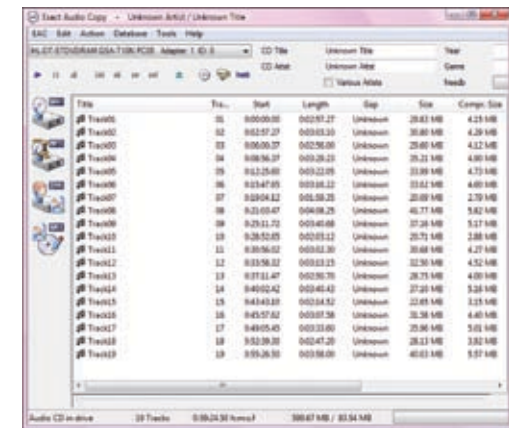
MENU

Dificuldade: Casual

Requer:
- PC com drive CD-ROM ou DVD-ROM
- Software de codificação/compressão áudio
- Codificador LAME

Sites relacionados:
- www.exactaudiocopy.de
- www.windowsmediaplayer.ms
- www.blazemp.com
- lame.sourceforge.net

Exact Audio Copy

Extremamente popular entre os aficionados do MP3, este software é a escolha ideal para quem deseja completo controlo sobre os seus ficheiros áudio, sem ter de pagar um cêntimo. O Exact Audio Copy (EAC) permite mexer com uma parafernália de parâmetros avançados e analisa os discos de áudio para detectar quais as frequências mais dispensáveis em cada música. O seu único senão é, por ser grátis, não incluir o codificador que permite criar os MP3, o LAME, embora provavelmente já o terão instalado no PC (o EAC faz uma busca pelo LAME, e se o encontrar, a instalação decorre sem sobressaltos). Se necessário, podem descarregar gratuitamente o codificador LAME em http://lame.sourceforge.net.

Windows Media Player

Vem incluído com o sistema operativo Windows e é, de longe, o software desta lista mais barato, prático e simples de usar. Em contrapartida, é o que possui menos hipóteses de configuração. Por defeito, vem preparado para converter CDs áudio em ficheiros WMA, um formato suportado pela maior parte dos leitores de MP3. Podem optar por outros formatos e brincar com as definições se acederem ao menu Ferramentas, clicarem em Opções e depois em Ripar Música.

Blaze Media Pro

Este software é uma espécie de canivete suíço para os apaixonados dos audiovisuais. Para além da quantidade maciça de opções de configuração, permite a conversão entre si dos formatos mais famosos de áudio e de vídeo. Com o Blaze Media Pro podem também extrair o som de um ficheiro vídeo, ou até de um filme em DVD, e convertê-lo directamente para o formato áudio pretendido. No entanto, tudo isto e muito mais, tem um preço: 32 euros.

TECNOLOGIA

PROTEGER O PC DE BORLA

Vírus, spyware, rootkits e tantos outros palavrões: muitas vezes nem sabemos o que significam mas sabemos que ameaçam a integridade do computador e da informação que por ele passa. Aqui ficam algumas dicas e programas que nos ajudam a erguer as defesas enquanto navegamos na Internet.

O Windows Vista já inclui um programa (Windows Defender) que protege o computador de algum software malicioso.

Actualizar, actualizar, actualizar

A prioridade absoluta é manter tudo actualizado. O Windows tem actualizações regulares que colmatam algumas falhas de segurança dos mais diversos componentes. É por isso prudente aceder ao "Painel de Controlo" e activar as actualizações automáticas do "Windows Update" para que estas sejam recebidas e instaladas no computador sem que o utilizador se tenha de preocupar.
Os programas de segurança recorrem a bases de dados que contêm uma lista de ameaças. Se essa lista não estiver actualizada, as novas ameaças (que normalmente são as mais propagadas) não são detectadas. Felizmente, a maioria destas aplicações já permite agendar actualizações automáticas, por isso é sempre boa prática aceder às opções do programa e agendar as actualizações para uma hora em que estas não atrapalhem – enquanto os programas são actualizados, a navegação Internet fica mais lenta, bem como a prestação do computador.

Anti-Spyware

O spyware é um pequeno software que é instalado no computador sem o consentimento do utilizador e que pode recolher dados sobre a informação contida no computador, os hábitos de navegação, ou até dados pessoais introduzidos em formulários. A forma mais eficaz de combater esta praga é instalar um sistema de protecção por camadas, ou seja, instalar diversos programas que detectam e monitorizam a navegação na Internet. Desta forma, se um programa não impedir um dado spyware de entrar no computador, há sempre outro programa (com uma base de dados sobre ameaças diferente) a ser executado que o pode fazer. Aqui fica um exemplo de uma protecção por quatro camadas compostos por programas gratuitos, ou cujas principais funcionalidades não são pagas:

Ad-Aware Personal
www.lavasoftusa.com

Spybot
www.safer-networking.org

SpyGuard
www.javacoolsoftware.com

SpywareBlaster
www.javacoolsoftware.com

MENU

Dificuldade: Casual
Requer:
Computador com acesso à Internet

Antivírus

Actualmente os sistemas de protecção conhecidos como antivírus protegem o utilizador de inúmeras formas de software malicioso, tais como *rootkits*, *trojans*, ataques *phishing* ou *worms*. Confusos? Nós traduzimos.
Os *rootkits* partilham algumas semelhanças com o spyware, mas constituem uma ameaça maior (para o computador). Isto porque assumem controlo parcial do próprio sistema operativo, podendo comunicar directamente com o hardware. Frequentemente os *rootkits* têm mecanismos para se esconderem do sistema operativo ou iludir os programas de monitorização das aplicações que estão a ser corridas no computador.
Outra forma de software malicioso são os ataques de *phishing*, destinados a recolher informação privada como palavras-chave ou dados de cartões de crédito. Regra geral estes ataques são efectuados através do correio electrónico ou de programas de conversação instantânea e normalmente direccionam o utilizador para a falsa página de um banco ou entidade conhecida, para que o utilizador insira os seus dados pessoais. Quando são redireccionados para algum site, tenham sempre muita atenção ao endereço das páginas nas quais vão inserir informação sensível: www.ebay.com não é o mesmo que wwww.ebay.com.
Os "cavalos de Tróia", ou *trojans*, mascaram-se de outras aplicações para, por exemplo, abrir uma via de comunicação com um computador remoto para instalar software malicioso. E os *worms* são pequenos programas que se replicam e propagam pelas redes, podendo ou não fazer mal aos computadores (mas roubam sempre largura de banda). Existem muito mais formatos de software malicioso, por isso o mais prudente será instalar uma protecção adequada.

Anti-vir
www.free-av.com

Avast!
www.avast.com/por/avast_4_home.html

AVG Free
http://free.grisoft.com

CONSELHOS PRÁTICOS

- Nenhuma entidade ou serviço online envia e-mails nos quais seja necessário reintroduzir passwords, chaves de instalação ou dados importantes. Tais e-mails são uma tentativa de burla.
- Nunca se devem alterar as definições do Internet Explorer ou outro navegador de Internet para autorizar automaticamente a instalação e execução de controlos ActiveX.
- Em caso de dúvida, se uma dada página está ou não no endereço correcto pode-se sempre fazer uma pesquisa no Google que, regra geral, exibe primeiro os sites oficiais.
- Se a Internet estiver lenta, NÃO é boa ideia desactivar o software antivírus e anti-spyware – isso seria o mesmo que estar na guerra e abandonar a arma para poder correr mais rápido em direcção ao inimigo.
- O raciocínio anterior também se aplica à firewall do Windows.
- Se tem uma rede doméstica sem fios é prudente activar um sistema de protecção por *password*: caso contrário os vizinhos podem aceder a pastas partilhadas do seu computador ou navegar na Internet de borla.

ZEEMOTE

A Zeemote lançou o Zeemote JS1, um controlador sem fios criado para telemóveis. Desenhado para ser utilizado com uma só mão, possui um pequeno joystick e quatro botões, sob a forma de gatilhos. Já existem alguns jogos a suportar este novo sistema de controlo, como **Sonic** ou **Tomb Raider**, estando prevista a saída de mais alguns. A Zeemote espera também chegar a acordos para incluir este comando com telemóveis novos, anunciando que este equipamento é aquilo por que todos esperavam para finalmente «libertar todo o potencial dos telemóveis para jogos». Se ignorarmos o habitualmente exagerado *marketing talk* em redor do comando, vemos que acaba por não ser assim tão revolucionário. O facto de ser necessário segurar o comando numa mão e o telemóvel noutra pode ser incómodo, ao que se junta o posicionamento de todos os botões sob a forma de gatilhos, diminuindo a sua utilidade. O projecto da Sony Ericsson para um *gamepad* onde se encaixava um telemóvel, por exemplo, parece-me uma alternativa superior e mais simples de usar – e mesmo esse teve um sucesso muito abaixo do esperado. É possível que o Zeemote JS1 venha a ter mais sucesso caso consigam acordos com operadores ou fabricantes para o incluírem com telemóveis, mas não prevejo um futuro muito risonho para este comando. ***Pedro Amaro***

RESIDENT EVIL: GENESIS

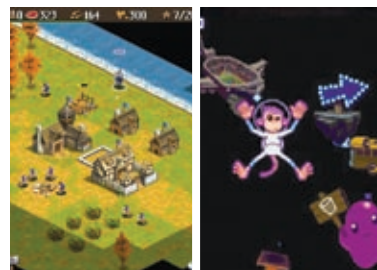
Baseado, tal como o nome indica, no clássico Resident Evil, esta versão para telemóvel coloca o jogador no papel de um dos últimos sobreviventes da força policial S.T.A.R.S., num regresso aos eventos que deram início à série. O jogo começa numa mansão repleta de zombies e outros monstros, tendo o jogador de escapar recorrendo à sua inteligência e a eventuais armas que vá encontrando. ***P.A.***

TETRIS BLOCKOUT

Descrever a mecânica de jogo de **Tetris** é desnecessário, pois trata-se de um dos jogos mais conhecidos de sempre. **Blockout** foi uma variante que saiu pouco depois, adicionando uma terceira dimensão ao jogo. O objectivo continua a ser "limpar" linhas, mas desta vez as peças são tridimensionais e o jogo é visto de cima. Já foram lançadas algumas versões para telemóvel (embora não oficiais), tendo agora chegado a vez da versão oficial, pela mão da Electronic Arts. Blockout conta com três modos de jogo diferentes (incluindo um modo contra o relógio) e vários níveis de dificuldade. ***P.A.***

SPORE

Spore é mais uma conversão para telemóvel de um jogo vindo de outra plataforma. Tal como no original (que só chega lá para Setembro), o jogador terá de progredir desde um organismo unicelular até tornar-se um complexo predador. A subida na "cadeia alimentar" dá-se ao longo de 18 níveis, durante os quais o jogador tem de explorar os vários mundos, divididos em seis zonas, repletos de estranhas criaturas. O editor da nossa criatura é anunciado como suportando cerca de mil milhões de possibilidades de evolução diferentes. O jogo suportará ainda três modos de jogo diferentes e a possibilidade de defrontar outros utilizadores online. ***P.A.***

GLU ANUNCIA ALINHAMENTO PARA 2008

A Glu anunciou o alinhamento de jogos que ainda irão sair durante esta primeira metade de 2008. As principais "estrelas" da lista são **Age Of Empires 3**, **Speed Racer**, **Cross Pix** e **Ice Age: Mammoth Mayhem** (este último é exclusivo para telemóvel). Para além destes títulos, a lista anunciada inclui ainda alguns jogos de segundo plano, como **Solitaire Pop**, **Super Slam Ping Pong** e **Space Monkey**. ***P.A.***

NOKIA N82

Sólido, fiável, simples de usar e com uma capacidade fotográfica à altura das exigências: o N82 não é o telemóvel mais bonito do mundo, mas mais do que compensa a falta de cosmética com uma compilação equilibrada de características e uma boa construção.

Começamos pelo melhor: a câmara fotográfica de cinco megapixéis, lente Carl Zeiss protegida com uma tampa (que, quando deslizada, activa automaticamente a câmara), foco automático e um flash de Xénon (em vez de um simples LED) ideal para cenários mal iluminados. O funcionamento é rápido e o número de opções é satisfatório. Em suma, este monobloco é um dos melhores companheiros de quem não quer ser apanhado desprevenido perante um objecto de relevante interesse fotográfico.

O N82 tem sido comparado tanto ao N73 como ao N95, o que talvez seja demonstrativo de que, algures pelo meio, está um bom compromisso capaz de satisfazer a maioria das exigências de um público alheado dos lamirés de design tão importantes para alguns, mas irrelevantes para quem o telemóvel é acima de tudo uma ferramenta de comunicação e de trabalho. Veja-se o caso das teclas: semelhantes a grãos de arroz no formato, dimensão e relevo, são desconfortáveis ao olhar, mas eficazes na ponta dos dedos. A face do telemóvel tem o número adequado de teclas contextuais – apesar de não nos termos sentido confortáveis a utilizar a roda de navegação que, demasiado sensível ao toque, proporciona alguns erros de selecção de opções. Como máquina de jogos (especialmente com a disponibilização do serviço online N-Gage) não é tão bom como o N81 (analisado na edição 05 da Hype!), que conta com um ecrã maior e duas teclas, no topo do equipamento, que lhe dão vantagem no controlo dos jogos.

O N82 corre sobre a terceira edição da plataforma Symbian S60 com o Feature Pack 1, que já deve ser familiar à maioria dos utilizadores Nokia. GPS, Nokia Maps, leitor de música e de vídeo, rádio, HSDPA, Wi-Fi e o ***browser*** da Nokia são opções a ter em conta.

Ainda em termos de conectividade, o N82 tem ligação micro USB que se encontra de lado juntamente com o encaixe para se poder carregar a bateria – acção que não é possível executar ligando o telemóvel ao PC. Para ouvir música com auriculares existe um *jack* de 3.5 mm, colocado no topo do equipamento para facilitar a passagem do cabo quando se coloca o N82 num bolso. E há o Bluetooth 2.0, claro. A expansão de memória é possível através de microSD e microSDHC, este com capacidade até 8 GB.

A autonomia é mais um ponto a favor. Depende sempre de cada utilizador, mas a nossa experiência permite-nos apontar para quase três dias de autonomia com utilização regular.

Acabamos como começamos: um óptimo telemóvel todo o terreno que deve satisfazer as necessidades da maior parte dos utilizadores, particularmente para quem procure um equipamento com câmara fotográfica. ***Nelson Calvinho***

Nokia N82
Preço: 550 euros

Menino não entra

Meninas, esqueçam a Victoria's Secret e a Intimissimi: o futuro da lingerie feminina passa por estas peças de alta-costura... não? Bom, nesse caso pensem nelas como uma forma de afastar o namorado do computador ou consola.

Preço: 14 euros
Onde: www.gamegirl.com/article/55313/top-7-geek-panties-for-girls

Doutor quem?

"Doctor Who". É a série de ficção científica da BBC que figura no Livro de Recordes do Guinness como a que esteve no ar por mais tempo, e é quase uma instituição – antes de "Star Trek", antes de "Star Wars" ou "Espaço 1999".
Na Amazon britânica vende-se este capacete ridículo alusivo aos Cybermen, vilões da série. É capaz de dar uma modulação metálica à voz do utilizador, fazendo-o soar como um cyborg. Para além disso tem frases pré-gravadas e faz luzinhas.

Preço: 16 libras
Onde: www.amazon.co.uk/Doctor-Who-Cyberman-Changer-Helmet/dp/B000FTS9RM/ref=sr_1_1?ie=UTF8&s=kids&qid=1204733290&sr=1-1

It's (a)Live!

Já começa a ganhar merecida fama: SpaceGhost2K é um fã da Xbox 360 mas, mais do que isso, é responsável por criar algumas das mais incríveis *faceplates* para a consola da Microsoft, com temas que envolvem videojogos e outros fenómenos da cultura pop (por exemplo "Star Wars" ou séries como "Heroes"). A característica mais interessante é a tridimensionalidade aplicada no design. O trabalho é tão bom que a divisão Xbox da Microsoft atribuiu-lhe o raro galardão "MVP Award", por importante contribuição para a comunidade. O facto de serem peças únicas tornam-nas ainda mais especiais... e valiosas, no eBay, onde são leiloadas.

Preço: Variável
Onde: http://myworld.ebay.com/worldwidewebbs/

Ah filho de um ganda Orc!

Não percebem o que está escrito na t-shirt? NÃO SABEM LER A LÍNGUA NEGRA DE MORDOR?! Bom, está escrito «vai beijar um Orc» (dizem). A t-shirt está disponível em vários tamanhos, cores e cortes e é feita apenas de materiais orgânicos. Apesar de ostentar um *slogan* que não é propriamente virtuoso, a compra destas t-shirts reverte para uma causa nobre. A empresa que as produz, a edun LIVE, fabrica-as em países da África Subsariana, contribuindo para a criação de empregos e partilhando as receitas da compra destas peças de roupa. A brincar, a brincar, faz-se o Bem. Nem que seja à custa dos Orcs.

Preço: A partir de 23 dólares
Onde: www.zazzle.com/go_kiss_an_orc_shirt-235016321949174333

Pista Mario Kart

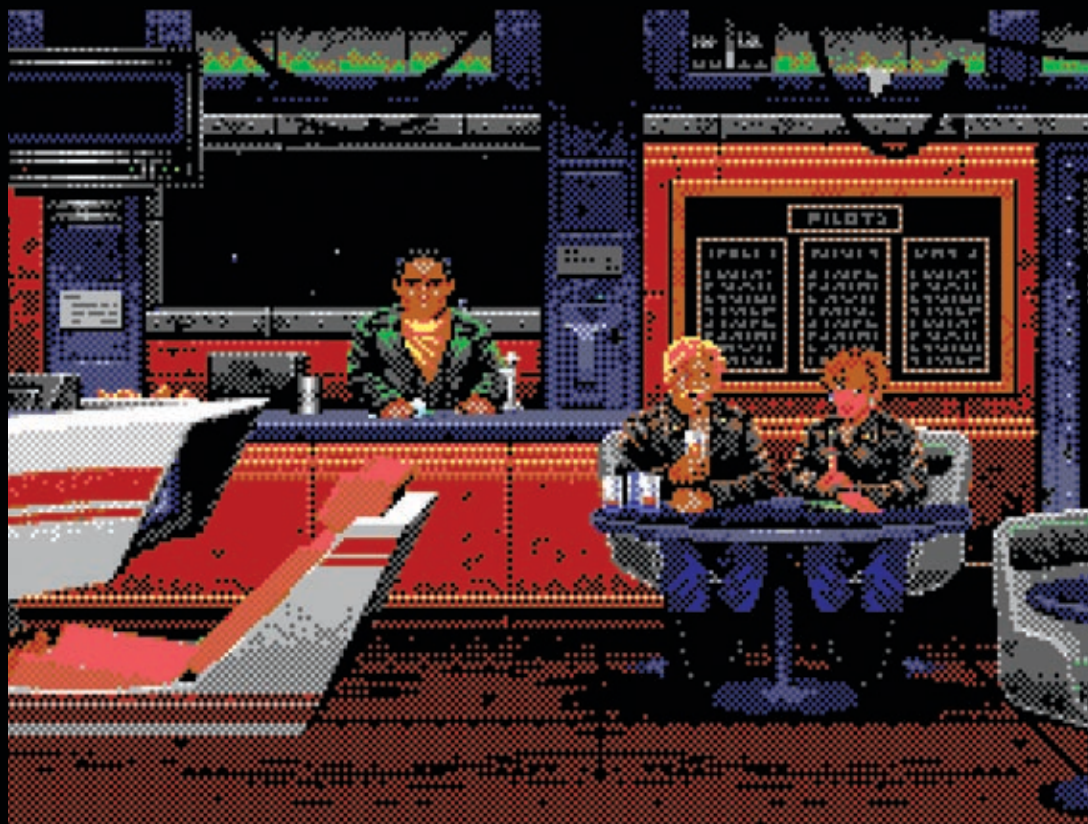
Gostávamos tanto destas pistas de carros telecomandados... Ainda que só andem em frente. Para os fãs mais novos de Mario Kart, eis um divertimento interessante. Vem com dois veículos (Mario e Yoshi), dois controladores e 18 peças para montar a pista.

Preço: 31 dólares
Onde: www.amazon.com/Nintendo-Race-Mario-Kart-Donkey/dp/B000HVRPNM/ref=sr_1_26?ie=UTF8&s=toys-and-games&qid=1204739686&sr=1-26

1990

WING COMMANDER

Wing Commander é um dos melhores jogos de sempre por vários motivos: ao longo de cinco episódios revolucionou a narrativa interactiva e foi responsável por tornar o PC numa verdadeira máquina de jogos.

DOS, Amiga, Sega CD, SNES
Autor: Chris Roberts
Distribuidora: Origin Systems

Maniac, Paladin, Angel...

Wing Commander tinha uma galeria de personagens memoráveis. Para além dos vilões, os felinos Kilrathi, o jogador tinha a companhia de *wingmen* como Maniac ou Paladin, que transitavam de episódio em episódio. Com a chegada das sequências em imagem real, a partir de **Heart Of The Tiger**, estas personagens foram entregues a populares actores como Todd Wilson (o Biff de "Back To The Future"), Malcolm McDowell ("A Clockwork Orange") ou Mark Hammill (que deu corpo à personagem Luke Skywalker, de "Star Wars").

The New Sound

Até à chegada de Wing Commander, nenhum possuidor de um PC pensava ser necessário comprar uma placa de som. O jogo da Origin mudou este cenário, ao aproveitar as capacidades da lendária Sound Blaster da Creative. Na altura, uma placa podia custar uns bons 300 dólares...

Comandante Blair

O protagonista só recebeu um nome - "Blair" - a partir do segundo capítulo. Conta-se que o nome "Blair", terá a ver com o facto de que, no jogo original, o cabelo da personagem ter laivos de azul. Na Origin, ele era conhecido por "BlueHair" que evoluiu para... Blair.

Agora escolha

Wing Commander sobressaía de outras propostas por vários motivos. A campanha apresentava uma árvore de missões com vários finais – hoje uma característica banal. O espaço de jogo era enorme e podia ser explorado à vontade. E apesar do jogador voar a solo, era acompanhado por pilotos controlados pelo jogo que pareciam estranhamente "humanos". A interacção com o jogador via intercomunicador e uma personalidade própria que se reflectia no seu estilo de pilotagem aprofundava a relação com essas personagens. Wing Commander era um jogo de acção que contava, bem, uma história – algo quase inexistente em 1990.

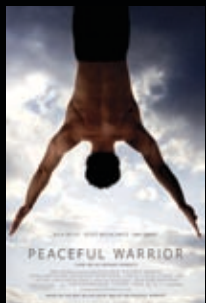
Com 3D quem ganha é você

Na transição para os anos 90, o PC era utilizado sobretudo como posto de trabalho. Wing Commander foi dos primeiros títulos a fazer toda uma comunidade de jogadores que até então desdenhavam o computador pessoal a olhar para esta máquina como parte do futuro. Os gráficos, em VGA (um padrão gráfico presente nas placas mais avançadas da altura, superior ao EGA e CGA), apresentavam uma gloriosa resolução de 640x480 pixéis. As naves eram representadas por sprites em falso 3D (quando este ainda quase não existia – **Alone In The Dark**, **Wolfenstein 3D** e **Doom** só chegariam anos mais tarde) justapostas num espaço em 3D real, criando uma sensação de imersão inigualável. Wing Commander apresentou também algumas das mais detalhadas texturas jamais vistas até então (e foi dos primeiros a usá-las).

Admiráveis mundos novos

Wing Commander é a grande space opera interactiva e, para além dos sucessivos capítulos e pacotes de missões, deu origem a diversos *spin-offs*: séries animadas, romances, os jogos **Privateer** e **Strike Commander** e o infame filme homónimo, realizado pelo próprio Chris Roberts. Mesmo contando com actores como Jurgen Prochnow ou David Warner, é impressionante como o filme conseguiu ser pior que as *cutscenes* em imagem real dos capítulos 3, 4, e 5 do jogo, a todos os níveis...

The Real Thing

Em 1994, Wing Commander aproveitou a chegada da Era CD-ROM e a narrativa passou a ser contada através de filmes em imagem real, com actores de Hollywood. **Wing Commander 3: Heart Of The Tiger** custou um milhão de dólares, o valor mais elevado até então investido num jogo.

6|10

O CAMINHO DO GUERREIRO PACÍFICO

"PEACEFUL WARRIOR"
DE DE VICTOR SALVA (EUA, 2005)
FORMATO DVD (R2) **EDITORA** PRISVIDEO (PORTUGAL)

FILME: Dan Millman (Scott Mechlowicz, de "Mean Creek") é um estudante universitário que tem tudo o que se quer, sucesso escolar, um belo físico, as miúdas todas de beiço e um talento inato para as provas desportivas. Mas algo parece faltar, um sentido que lhe explique o vazio que o deixa acordado a meio da noite. É então que entra em cena Socrates (Nick Nolte), um velho misterioso que se propõe dar-lhe umas quantas lições de vida. Baseado num popular livro dos anos 70, supostamente biográfico, escrito pelo mesmo Dan Millman que é aqui personagem central, "Peaceful Warrior" não parece ser muito diferente dos manuais de auto-ajuda que por aí abundam nas estantes de livrarias. Há muita mística *new-age*, e até a personagem de Nolte parece um cruzamento entre o Mr. Miyagi e um Yoda macambúzio. A acção desenrola-se de forma previsível – estamos no domínio do filme desportivo com demanda pessoal pelo meio, o que dá logo o final de bandeja – e a mão chega pesada aos momentos dramáticos, mas há aqui um mergulho no real que suspende a ficção e distingue a fita de Victor Salva dos "casos da vida" para televisão. Salva, autor do espantoso "Jeepers Creepers" (que também não era um típico filme de terror), parece transportar a sua figura pública e os seus pecados, ele que foi um homossexual condenado por abuso sexual de menores na década de 80, para esta história de libertação espiritual. Porque aqui se fala exactamente de passados por ultrapassar e um presente por construir. Não muito longe de outro filme de Salva, "Powder", história de busca por aceitação no meio de uma sociedade discriminatória. Com a diferença que desta vez temos um actor de peso, Nick Nolte, também ele com a carreira às aranhas por causa de vícios públicos, a fazer as vezes de deus protector de jovens desencaminhados que passam o tempo de tronco ao léu no tapete lá do ginásio. Perverso.
EDIÇÃO: 2.35:1 anamórfico, Dolby 5.1. Os extras não ultrapassam muito o registo da entrevista promocional, mas os depoimentos de Millman, Nolte e Salva (este a frisar: «isto não é um filme de mensagem») podem dar um bom tema de discussão para a sessão no divã. **Mário Valente**

DARIO ARGENTO ENCAIXOTADO PELA ANCHOR BAY

A editora de filmes de culto acabou de anunciar um novo volume da sua mui selecta "Anchor Bay Collection". Trata-se de uma caixa dedicada ao mestre do horror italiano que reúne cinco filmes – os óptimos "Tenebre" e "Phenomena", mas também "Trauma" e os mais desinspirados trabalhos recentes, "The Card Player" e "Do You Like Hitchcock?" –, todos embalados com uma série de extras inéditos, entre os quais comentários áudio conduzidos pelo próprio realizador. A má notícia, está visto, é que os dois filmes mais importantes de Argento ("Profondo Rosso" e "Suspiria") ficaram de fora, e como a própria Anchor Bay revelou que vai lançar também "Tenebre" e "Phenomena" em edições especiais autónomas, ficamos sem saber muito bem a quem se dirige esta edição tão espampanante. Talvez mesmo só a iniciados ou completistas com espaço de sobra em casa.

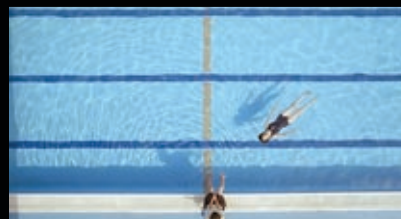
REMAKE, REMODEL: MAIS UM PARA A LISTA

Já não bastava a nova versão do "Wolfman", o clássico com Lon Chaney Jr. lançado pela Universal em 1941, que vai regressar aos cinemas em 2009 com Benicio Del Toro e Anthony Hopkins nos principais papéis. Ou mesmo o remake de "Prom Night", *slasher* prazenteiro com Jamie Lee Curtis, agora convertido em desfile de estrelas de revista *teenager*. Não. Agora a Sony Pictures lembrou-se que também devia estar na altura de vestir o nosso querido "Fright Night" com novos trapos para adepto de multiplex ver. Ainda não há nomes envolvidos no projecto, o que só potencia o medo. O que vale é que, de tanto remake atrás de remake, o poço há-de secar, e aí a reciclagem desenfreada vai auto-devorar-se num olímpico big bang. Inferno com eles, já!

SILIP - DAUGHTERS OF EVE

DE ELWOOD PEREZ (FILIPINAS, 1986)
FORMATO DVD (R0)
EDITORA MONDO MACABRO (EUA)

FILME: «Sacrificada no altar da luxúria, num mundo de violência selvagem», «o filme mais selvagem de todos os tempos». Poderá "Silip" sobreviver ao *hype*?
Apresentado na maratona Mondo Macabro, na última edição de Sitges, é um bom filme para ver noite fora, com outros filmes "tresloucados" ou "excessivos", daqueles que "já não se fazem". O arrojo dos filmes eróticos filipinos da década de 80 gerou o rótulo de "pene", sugerindo que o sexo não era simulado, mas não será preciso uma análise clínica para duvidar; tal não passaria de um estratagema de marketing.
O filme não se confina ao erotismo, mas assume-o frontalmente. Retrata a vida numa comunidade profundamente religiosa e o modo oposto com que duas jovens lidam com o desejo sexual. Uma "liberta-se" e parte para Manila, a outra "fecha-se" e fica. O regresso da rapariga da cidade vai despoletar ciúme e violência, culminando num final forte e inesperado, em parte atenuado por uma encenação um pouco "datada". Aviso aos mais sensíveis: o filme começa com um búfalo a ser morto à pancada, sendo posteriormente esquartejado.
EDIÇÃO: O menu áudio tem o raro bom gosto de recomendar que se despreze a pista alternativa de dobragem em Inglês. A cópia denota algum desgaste, mas não haverá melhor disponível. Extras no disco 2: cerca de 30 minutos de entrevistas, com o realizador, actriz principal e o director artístico, biografias e um ensaio sobre o "Filipino Bold Cinema". Todo o material vídeo é apresentado em 16:9. **Luís Canau**

6|10

8|10

LINDA LINDA LINDA

DE YAMASHITA NOBUHIRO (JAPÃO, 2005) **FORMATO** DVD (R1)
EDITORA VIZ MEDIA (EUA)

FILME: A poucos dias do festival do liceu, uma banda feminina procura vocalista e decide nomear a primeira pessoa que lhes passar à frente. Quais as probabilidades que seja uma aluna coreana, num programa de intercâmbio e que mal fala Japonês?
"Linda Linda Linda" foi produzido no auge da *hallyu* ("onda coreana"), o que contextualiza, de certa forma, a presença da popular actriz sul-coreana Bae Du-na no elenco. Bae (lê-se "bé") faz uma colegial convincente, apesar da actriz, que teria uns 25 anos na altura, já ter sido mãe em 2002 (na comédia "Saving My Hubby") e radical de esquerda um ano antes (no intenso "Sympathy For Mr. Vengeance", de Park Chan-uk). A multiculturalidade é temperada por um *score* de James Iha, ex-Smashing Pumpinks, mas, no que à música diz respeito, o foco recai sobre as *covers* da banda de punk rock japonesa The Blue Hearts (popular nos 80s).
Yamashita é frequentemente comparado a Jarmusch e Kaurismaki e anote-se que estamos perante um filme em registo "frio", que não se centra no argumento mas sim nas personagens. O texto não progride para os clichés que se esperariam da premissa ou para um final "apoteótico". Para muitos, um filme onde "não acontece nada". Para outros, de uma subtileza inebriante.
EDIÇÃO: O DVD Viz Media, que edita sobretudo Anime e Manga, não prima pelos extras, mas inclui informações culturais e uma FAQ áudio sobre The Blue Hearts, além de trailers e biografias. Legendas amarelas, infelizmente. **L.C.**

MÚSICA

PLAYLIST

THE VICIOUS FIVE
"Sounds Like Trouble"

FORMATO: CD
EDITORA: N.D.

À ideia sugerida pelo nome do segundo álbum dos Vicious Five podemos facilmente responder: «Ooops they did it again!». Sim, outra vez. Pelos miúdos e pelos graúdos. Explodiram na nossa cara com "Up On The Walls" já lá vão três anos, e regressam com a mesma receita - *riffs* certeiros e refrões orelhudos – sem que isso seja depreciativo. Estão, isso sim, mais maduros e mais coesos. O som está mais cheio, mais trabalhado e as influências menos nítidas, diluindo algumas décadas de rock. E mesmo se a maioria dos temas novos não é tão imediata como "Suicide Club" ou "Bad Mirror", não deixam de oferecer uma mão cheia de canções de onde se destacam "Coffee Helps" ou "Lisbon Calling". Menos *in your face* mas mais consistentes e com o espírito Do It Yourself cada vez mais presente – "Sounds Like Trouble" foi auto-editado – estes são os Vicious Five em 2008. ***Hugo Moutinho***

THE KILLS
"Midnight Boom"

FORMATO: LP/CD
EDITORA: DOMINO/EDEL

Surgiram no início desta década, em pleno *boom* do rock. Os White Stripes inspiravam as bandas em formato duo homem/mulher – e em resposta às cores vermelho e branco do duo de Detroit, os Kills funcionavam como uma versão a preto e branco. Dessa explosão de bandas, muitas ficaram pelo caminho ou acabaram afastadas da atenção dos *media* de referência. Os Kills, com todos os problemas que tiveram de ultrapassar para gravar os seus discos, conseguiram manter-se visíveis. O segredo está nas canções escritas por Jamie Hince e Alison Mosshart. Simples e apaixonadas, minimais e excitantes. Seguindo a linha exploratória do cruzamento do rock com alguma electrónica discreta iniciada com "No Wow", os Kills chegam a "Midnight Boom" com a convicção de que são uma banda com um futuro pela frente. Por tudo o que ainda podem oferecer – "U.R.A. Fever" e, em particular, "Cheap And Cheerful" são um bom exemplo disso – e pelos riscos que gostam de correr para conseguir fazer valer a sua arte. ***H.M.***

CONCERTO

THE GUTTER TWINS

A banda é nova. Eles nem por isso. São uma espécie de super banda alternativa com duas personalidades que se complementam em tudo o que fazem. De um lado Mark Lanegan do outro Greg Dulli, dois dos músicos e compositores fundamentais do rock americano da década de 90, à frente dos Screaming Trees e Afghan Whigs, respectivamente. Após o fim das bandas que os revelaram ao mundo, Lanegan deu prioridade a uma crescente carreira a solo tendo passado alguns anos pela formação mutante dos Queens Of The Stone Age enquanto Dulli formou os Twilight Singers. Agora regressam a casa – Sub Pop – à editora que percebeu em tempo útil que nas cabeças de Lanegan e Dulli havia génio. Acabam de editar "Saturnalia", o primeiro álbum de um projecto nascido sob o signo de Oscar Wilde e do qual se espera uma longa vida. Partilham experiências, cruzam percursos e o resultado, apesar de tendencialmente negro, soa desafiante, misturando o melhor que os Afghan Whigs nos deram com a melhor produção a solo de Lanegan. Aterram em Lisboa para um concerto no Santiago Alquimista a 30 de Abril. Perder é imperdoável. ***H.M.***

LIFESTYLE

PAC-MAN

PROFISSÃO: Membro dos Da Weasel

CONTA-NOS A HISTÓRIA DA ORIGEM DA TUA ALCUNHA, "PAC-MAN". O nome foi "escolhido" porque passei um sem número de tardes da minha pré-adolescência a jogar ao **Pac-Man** no ZX Spectrum de um primo. Achei que se adequava ao jargão do hip-hop: à sua fonética e ao seu imaginário no significado (comilão, papão).

COSTUMAS JOGAR DURANTE AS DIGRESSÕES DOS DA WEASEL? AO QUÊ? Sim, antes de sair a PSP levávamos consola e viciávamo-nos em jogos com mais do que um jogador. Desde o lançamento da portátil que os três que mais jogam (eu, o Glue e o Quaresma) levam a sua. Viciamo-nos num pouco de tudo. Os nossos roadies tripam com o **Guitar Hero** e já o têm levado para a estrada.

ESCREVESTE UMA MÚSICA CHAMADA "GTA" ONDE APONTAS O JOGO COMO UMA FORMA DE ESCAPE. MAS NOS EUA E EUROPA TEM SIDO APONTADO COMO UM DOS RESPONSÁVEIS PELO AUMENTO DE VIOLÊNCIA JUVENIL. Sinceramente continuo a achá-lo uma forma de escape. Não sei que efeito terá numa faixa etária muito baixa. Enquanto eu vejo ali a oportunidade de brincar com coisas muito sérias e mesmo más, que nunca faria na vida real, uma criança poderá ver um exemplo. De uma coisa tenho a certeza: os valores éticos e morais deverão ser sempre uma responsabilidade dos pais e não podem ser deixados a cargo da televisão e videojogos... Ao falar com um psicólogo sobre o tema numa conferência dedicada à juventude e seus problemas, ele afirmou que era opinião consensual no seu meio de que a proibição de brinquedos-arma (pistolas de cowboy, por exemplo) se tinha revelado um fracasso e tinha provocado um efeito ricochete: os miúdos passaram a agredir-se fisicamente com mais frequência.

OS JOGOS PODEM SER USADOS PARA FAZER PASSAR MENSAGENS COM IMPACTO SOCIAL E POLÍTICO AOS JOVENS? OU SÃO ANTES A INICIAÇÃO A UMA VIDA BANAL? Devem ser, antes de tudo, um meio de entretenimento: distracção e descontracção. Quanto muito podem e devem desafiar o raciocínio, obrigar a usar a cabecita. Não vale a pena complicar. Quando usados em demasiada, podem tornar-se numa poderosa forma de alienação e isso não é saudável.

Foto: Luís Salzedas

www.mygames.pt

Não pares de ler.

Agora já podes ter todas as edições da Hype!.
Para isso basta enviar um email para
leitoreshype@mygames.pt com a indicação
de qual a edição pretendida e serás contactado
pela equipa. Não percas nenhuma!

MyGames **Find the fun.**

- Tema de Capa: ZX Spectrum
- Jogos Retro
- Serious Games
- Tutorial: Tudo sobre Alta Definição

- Tema de Capa: Jogos Violentos
- Entrevistas: Director Marketing Nintendo; Vencedor nacional do Xbox Soundtracks
- Tutoriais: Como ligar o PC à TV; Criar vídeos para o YouTube
- Mods Half-Life 2

- Tema de Capa: Os videojogos dão música
- Commodore Amiga
- Tutoriais: Fazer e gravar música no PC; Tudo sobre compras online
- World Cyber Games 2007

- Tema de Capa: Natal Hardcore
- Tutorial: Como gravar TV no PC
- Especial Jogos Japoneses
- Mods GTA.

- Tema de Capa: Tendências para 2008
- Os Jogos e a Moda
- Melhores jogos de 2007
- Tutoriais: Como utilizar o PayPal; Ligar consolas em Surround

- Tema de Capa: Cinema e videojogos
- Como ser o melhor jogador do mundo
- Tutoriais: Retocar fotografias; Ligar consolas à Net; Fazer filmes machinima
- Independent Games Festival

COM OS JOGOS NO CORPO

Só engorda a jogar quem quer. Há uma nova geração de jogos que metem o corpinho a mexer. A Hype! vai tentar descobrir se os jogos podem criar atletas. Já não falta muito para chegarem os dias de praia: é melhor começarem a fazer contas às calorias queimadas de gamepad na mão.

JOGO COMPLETO HYPE!: DESPERADOS 2

Um grande jogo que alia o sentido de estratégia de **Commandos: Behind Enemy Lines** com uma narrativa excitante no Oeste Selvagem. O jogador orienta uma quadrilha que envolve pistoleiros, especialistas em explosivos, curandeiros e índios furtivos. Desfiladeiros, planícies empoeiradas, fortes, saloons e assaltos a comboios num jogo que é uma verdadeira cowboyada. A não perder.

5 euros
Com DVD e vários jogos completos

MOTORSTORM 2

Em Maio, a Hype! vai mostrar conteúdos exclusivos sobre a sequela de um dos melhores jogos da PS3. As corridas no enorme espaço aberto que era o Grande Canyon vão ser substituídas pelas florestas luxuriantes de uma ilha tropical. A destruição de jipes, motas, camiões, buggies e outros veículos a alta velocidade é que promete não parar. Imperdível!

KILLZONE 2

A Hype! vai aos estúdios da Guerilla Games conhecer os bastidores de um dos jogos de acção mais esperados para a PlayStation 3. Desde que a consola foi pela primeira vez apresentada na E3 que a comunidade de jogadores anda morta de curiosidade para saber se este First Person Shooter vai estar à altura das expectativas. A avaliação começa a ser feita no próximo mês.

MAIO, MADURO MAIO

Gran Turismo 5: Prologue, UEFA Euro 2008, Wii Fit, Rainbow Six: Vegas 2, Mario Kart Wii, Frontlines: Fuel Of War, No More Heroes, Dark Sector, Persona 3, Assassin's Creed (PC), Destroy All Humans! Big Willy Unleashed (Wii) e mais!

CRASH

Crash é uma secção que se pretende bem-disposta. O objectivo é brincar com *gaffes* alheias (e próprias, pois no melhor pano cai a nódoa), rir de imagens divertidas, bugs bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar! As contribuições devem ser enviadas por e-mail para **leitoreshype@mygames.pt.** O subject do e-mail deve ser "Crash".

Ter sexo quando se tem jogos? Ná!

«Numa sondagem junto de dois mil britânicos, os videojogos emergiram como actividade preferível ao sexo para realizar no quarto. De acordo com este estudo, o top 10 de actividades a ter no quarto, num lar do Reino Unido, por minutos dispendidos por semana a realizá-los são:

Dormir (3.150)
Conversar (193)
TV (132)
Surfar na Net (122)
Ler (114)
Ouvir música (105)
Usar o telefone (81)
Trabalhar (77)
Videojogos (57)
Sexo (35)

in videogaming247.com, artigo "Brits prefer games to shagging, says survey".

A Hype! no coliseu

Enviado pelo leitor Rui Fragoso. Obrigado, Rui!

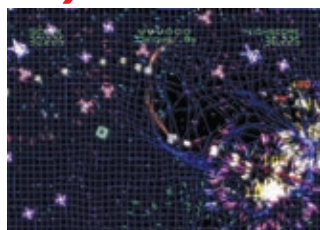
SABEMOS QUE JOGAMOS DEMASIADO QUANDO...

...sempre que entramos numa sala, vasculhamos tudo em busca de itens e ouro.

T-Shirt vendida em www.bustedtees.com

SHIT HAPPENS

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA

Asteroids (1979, Arcade)

Geometry Wars: Galaxies (2008, Wii)

RESPOSTAS AOS POP QUIZ

SingStar (pág. 57)
Pergunta 1: 27
Pergunta 2: "More Than This" (Roxy Music)

Enviem as vossas fotos Hype!

Moram ao lado da Torre dos Clérigos, estão de visita à Torre Eiffel, passam férias no deserto marroquino e não conseguem passar sem a vossa cópia mensal da Hype!? Tirem uma foto com um monumento ou paisagem reconhecível como pano de fundo e enviem-na para **leitoreshype@mygames.pt**.

>> OPINIÃO

THE NEW SOUND

Wuthering Heights

KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especialista, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. "Vive" é uma descrição generosa.

Ok, eu estava errado. **World Of Goo** não ganhou os prémios do Independent Games Festival (IGF) como previ o mês passado. Ei, se recordam a coluna anterior, eu disse que iria escrever sobre como vocês deveriam desconfiar daquele caminho pré-determinado apontado pelas pessoas que alegam saber o que dizem em relação ao futuro. Provavelmente estão a inventar tudo. Eu estava a inventar tudo. Eu estava errado. *C'est la vie.* Mas ainda não acabei com a história do IGF porque queria falar um pouco mais sobre a outra dama de honor do vencedor do Grande Prémio do IGF, a noiva de **Crayon Physics Deluxe**. Estou a falar de **Audiosurf**.
Produto dos esforços de Dylan Fitterer, Audiosurf não saiu do festival sem reconhecimento, recebendo o galardão para Excelência em Áudio. Há aqui uma ironia, já que na realidade não existe Áudio em Audiosurf. Existe a ocasional harmonia de sons, um pouco de música... mas, basicamente, não há Áudio. O que eles premiaram foi o *uso* de Áudio. Como disse o mês passado, Audiosurf transforma qualquer ficheiro de som da vossa colecção – bom, excepto alguns com DRMs [gestão de direitos digitais] maldosos – num nível de corridas do estilo de **Wipeout**. Ninguém fez isto numa escala tão vasta desde o semi-clássico da velhinha PSOne, **Vib-Ribbon**... mas Audiosurf leva este conceito muito mais longe.
Não é um jogo perfeito – na realidade, como jogo pode ser algo fraquinho. O que tem de interessante é provar que os jogos podem ser mais do que jogos. Os jogos podem ser um bocadinho como magia.
Numa outra vida, escrevi um comic chamado "Phonogram", sobre música pop e magia – especificamente sobre a ideia de que a música pop é magia e que algumas pessoas estão conscientes disso e são capazes de alavancar este conhecimento para criarem aventuras e insultuosos discos antigos dos Kula Shaker. Er... é um pequeno livro de culto. Fantasia Urbana. Disponível em boas livrarias e em algumas francamente merdosas também. Mas *o cerne* de "Phonogram" é que se há algo semelhante à Magia neste mundo é a Música. Não passa de barulhos arranjados em sequência, mas de alguma forma resultam em algo que faz as pessoas rir ou chorar ou dançar ou até mesmo mudar completamente as suas vidas. Porquê? Não fazemos ideia. É magia.
E da mesma forma que "Phonogram" foi a minha tentativa de explicar, noutro meio, a maravilha da música, Audiosurf é uma tentativa de fazer o mesmo com os videojogos. Excepto que Bob Dylan tem bem melhor aspecto e é muito menos pretensioso. De uma forma muito literal, faz com que o invisível se torne visível. É pouco menos que um pequeno milagre a maneira como as pistas produzidas pelo jogo espelham as sensações dos discos que as fazem – independentemente do que gostam, Audiosurf parece ter algo para dizer em relação a isso. A "Wolf Life Me" dos TV On The Radio entra logo a matar, lentamente crescendo, explodindo, retraindo e crescendo de novo antes de acelerar em direcção à conclusão, uivando pela noite dentro. As batidas imparáveis em "I Luv U", de Dizzee Rascal, fazem a pista da corrida quase ter um ataque epiléptico, com acelerações e desacelerações tão agudas que poderiam partir-vos o pescoço. As múltiplas velocidades de "Biology", das Girls Aloud, são captadas com uma graciosidade bizarra, com a curva de 90 graus assim que atingimos o refrão a ser espelhada por uma longa ampla volta para a esquerda.
É mais do que apenas mapear canções – a outra metade do jogo é na realidade oposta a essa puramente exploratória e sensorial emoção. É um jogo de caça à pontuação em que uma tabela de melhores classificações é gerada para cada um dos MP3 que alguém se tenha dado ao trabalho de jogar. Algumas canções são fervorosamente disputadas – como neste momento estamos a falar de uma audiência composta em primeiro lugar por jogadores, qualquer coisa que tenha aparecido em **Guitar Hero** tem sido jogada até à exaustão. Outras não são, a não ser possivelmente dentro do vosso grupo de amigos. Eu e o meu camarada de RockPaperShotgun.com, Alec Meer, disputamos uma batalha virtualmente a solo em torno de "Waiting For The Great Leap Forward", de Billy Bragg, com cada um de nós a ganhar a dianteira em relação ao outro em função da qualidade dos reflexos e de sensibilidade rítmica que temos naquele dia. E isso é fantástico e compulsivo e giro...
Mas isso não é magia.
Compreendam, se o jogo funcionar convosco – e Audiosurf é capaz de repelir completamente algumas pessoas, mesmo alguns melómanos –, o mais estranho na forma como pega na música e vos permite correr ao som dela é que funciona como um intensificador de música. O espelhar entre a canção e as vossas acções aproxima-vos dela. E que os pedaços musicalmente mais intensos da canção sejam traduzidos nos momentos mais intensos da jogabilidade – isto é, as áreas onde conseguem pontuar mais, mas onde é mais fácil fazer borrada – cria uma sinergia entre ambos. Desde que vocês não falhem – levando a que o feitiço seja quebrado por um segundo – o vosso sucesso e o sucesso da canção fundem-se em algo que pode ser algo de avassalador. Diabo, sei que sou um caso extremo, mas a primeira vez que joguei "Wuthering Heights", de Kate Bush, os meus olhos marejaram de lágrimas quando a canção precipitou violentamente para o segundo *chorus*, o ecrã explodindo de luzes, o caminho repleto de pontos e... *ó Deus*, vocês sabem. Porra, os meus olhos ainda humedecem ocasionalmente, mesmo agora, dúzias de sessões de jogo depois. No seu melhor, Audiosurf é um amplificador da experiência subjectiva da música, forçando-vos a escutar melhor e recompensando-vos extravagantemente se o fizerem.
Audiosurf é o The New Sound.

Audiosurf não é um jogo perfeito - na realidade, como jogo pode ser algo fraquinho. O que tem de interessante é provar que os jogos podem ser mais do que jogos. Os jogos podem ser um bocadinho como magia.

CRÓNICA DE LONDRES

JOÃO DINIZ SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial Edge quando ninguém olhava.

Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.

O HD-DVD nunca iria ganhar a guerra

Embora alguns de vós possam ser suficientemente novos para considerar os CDs "old-skool", estou neste mundo há tempo suficiente para me lembrar de quando *media* tão arcaicos como as cassetes eram o formato predominante. Na verdade, sou inteiramente honesto, devo admitir que na minha juventude de facto deparei-me com o formato Stereo 8.

Sim, é só para verem o quão velho eu sou.

Mas com a idade vem a sabedoria, dizem eles, assim como a experiência. E é por isso que achei absolutamente assinalável a maneira como o formato HD-DVD colapsou recentemente. Claro, já vi formatos morrerem antes – o DCC e o MiniDisc vêm de imediato à mente. E é óbvio que, tendo experimentado jogos desde os anos 70, já tenho visto um quinhão considerável de formatos chegarem e partirem.

Mas nunca, jamais, vi uma saída do mercado tão rápida e dramática como a que a Toshiba demonstrou quando anunciou que ia terminar a produção do HD-DVD. Apenas três semanas antes, a empresa enaltecia em público o longo futuro do formato. Claramente, atrás daquela bravata e rosto firme, o que se passava no interior do quartel-general da Toshiba deve ter sido mais do que ligeiro desespero.

Claro, a saída do HD-DVD deu à Sony uma clara oportunidade de anunciar a toda a gente e ao seu gato o quão certa provou ser a decisão de incluir a leitura de Blu-ray em cada PlayStation 3. De facto, alguns dos executivos da empresa não perderam tempo em vangloriar-se sobre o cadáver do formato rival, com toda a humildade de um Mussolini.

Tirando isso, só um ignorante poderia sugerir que qualquer outro motivo que não a PlayStation 3 terá provocado a morte do formato de alta definição da Toshiba. Bom, permitam-me ser esse ignorante ao sugerir que, mesmo antes da Sony ter metido a mão na massa, a Microsoft já tinha selado o destino do HD-DVD.

E não foi por não ter incluído um leitor HD-DVD como padrão de origem na Xbox 360. Foi precisamente pelo facto de ter introduzido a leitura de HD-DVD como um periférico à parte.

Qualquer pessoa que tenha andado nos videojogos há tempo suficiente dir-vos-á que estes periféricos nunca, jamais funcionam. Lembram-se do 2X ou Mega-CD (para injustamente pegar em dois aparelhos da Sega)? Precisamente. A história do nosso *medium* está repleta de exemplos de pedaços de plástico e cabos que os fabricantes de consolas tentaram com grande esforço convencer-nos serem absolutamente essenciais, mas que acabaram em grande parte por serem ignorados pela maioria dos jogadores.

E quando a maioria das pessoas não sente a necessidade de substituir os seus actuais DVDs por aquelas caixas de plástico que custam 170 euros e permitem ver filmes num outro formato – por outras palavras, um periférico que nem sequer está relacionado com videojogos – então não é de admirar que esses leitores não tenham qualquer hipótese de se estabelecerem no mercado.

No entanto, como mencionado, não é apenas uma questão de ser um leitor de HD-DVD. É sobretudo pelo facto de estarem a pedir às pessoas para comprarem algo ao qual vão inevitavelmente resistir. Passa-se o mesmo com os volantes com *force-feedback*, teclados e *lightguns* – na verdade, até mesmo a decisão da Microsoft de não incluir um disco rígido em todas as suas Xbox 360 pode vir a ter custos quando a inevitável guerra com a PlayStation 3 evoluir para o próximo nível.

É difícil ver as coisas com objectividade quando somos tão dedicados aos videojogos e tão inteligentes como somos, mas vale a pena ter sempre presente que a) a maior parte das pessoas não gosta de gastar dinheiro e b) elas confundem-se com facilidade. Por ironia, a Sony está a aprender esta lição da forma mais difícil, já que continua a lançar *gadgets* para a sua PSP e põe-se a tentar compreender porque é que ninguém quer comprar bocados de plástico que transformam uma consola de jogos portátil muito competente numa câmara medíocre, um telefone incómodo e um pouco prático sistema de navegação por satélite.

Se chegaram até aqui e questionam-se sobre o motivo pelo qual a coluna deste mês é um bocadinho *off-topic*, não é. A questão é que o passado nos ensinou que a funcionalidade de uma consola tem de ser integrada desde o início do ciclo de vida do aparelho, caso contrário não deve ser acrescentada numa fase posterior. Entretanto, a Microsoft vai rapidamente varrer todo este episódio para debaixo do tapete digital enquanto lança o seu serviço de download de conteúdos em alta definição, mas as implicações podem ser substanciais – a morte do HD-DVD ainda pode ter repercussões de longo termo relacionadas com videojogos que a fabricante da Xbox 360 ainda não teve em conta. E qualquer pessoa que tenha andado por cá há algum tempo não ficará minimamente surpreendida se esse for o caso.

Só um ignorante poderia sugerir que qualquer outro motivo que não a PlayStation 3 terá provocado a morte do formato de alta definição da Toshiba. Bom, permitam-me ser esse ignorante ao sugerir que, mesmo antes da Sony ter metido a mão na massa a Microsoft já tinha selado o destino do HD-DVD.